本期焦点：《模拟人生3》《教父II》独家资讯



www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第286期

2月中 售价10元

大众软件®

深度游戏



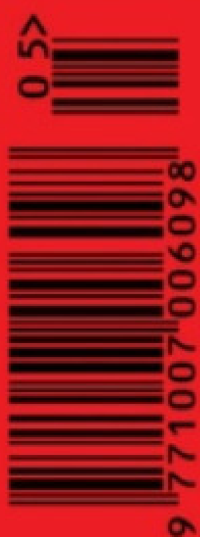
电脑应用与娱乐的第一选择

本期特别赠送 侠盗猎车手精美海报 GTA4

波斯王子

20年的《波斯王子》进化史

本期关注 暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、第九城市。



ISSN 1007-0060

SILENT HILL HOMECOMING

本期重磅专题：

现状与疑问：网页三国游戏纵览

那些逝去的追随者——“暗黑Like”游戏面面观

海外传真：韩游年度盘点/感恩节的肾上腺素

在线争锋：“大航海”台服新政之痛/RP精神：荣誉即吾命/女性网游观漫谈/“叫兽”是如何炼成的

深度游戏：“魔兽”世界第一公会走下神坛/铭文专业的商机分析/《末日之战》PC版试玩报告

评游析道：实况足球十大罪状/乐高的游戏帝国

攻城略地：《寂静岭——归乡》剧情小说



本期攻城略地 侠盗猎车手IV



责编手记

“在看完大软地盘不少读者的回帖后，我也逐渐了解了何谓‘大众’。所谓众口难调，是一道永远背负在编辑部身上的枷锁，根本没有钥匙。”

首先给大家拜个晚年，新的一年也要努力哦！向着夕阳奔跑吧！

这是我第一次以大软编辑的身份写责编手记，老实说，还真不知道写点什么。来到大软后，劈头盖脸的工作让我泪流满面，大漠小虾恶魔般的嘴脸总在梦里把我惊醒，还有蓝星，这厮特别喜欢调动我已经定好的页码，面带阴笑地对我说：调一下嘛……调一下嘛……真是让人悲愤交加。

我在这里也表个态，换别人做责编时，我要疯狂地调动页码，请大家监督！

现在你拿到的这本中旬刊第二期，可以说是充满纠结的一期。编辑部一直在思考，如何把中旬刊做得更加好看，这个问题就好像食欲一样每天都会出现在我们身上（很明显蓝星会多出现几次）。是不是要加大翻译量？是不是要修改专题性质？是不是要剑走偏锋？中旬刊第二期正是这样一个在思考中迸发的产物，我们不会改变“好看”这个最终目的，但一定会不停变换概念去定义“好看”。

于是，在这一期中，您会看到鉴于网页游戏市场出现的种种问题而策划的三国网页游戏大阅兵、非常耿直的《实况足球十大罪状》、绝对详细的《侠盗猎车手Ⅳ》剧情攻略、《模拟人生3》资深玩家撰写的大前瞻、对网络红人“蠢爸爸小星”做的个人采访等。我们希望有所突破，也努力保持优秀传统，听到表扬会很开心，听到批评虚心接受，这看着好像有些王婆卖瓜，不过在这夜深人静的零点时分，中旬刊所有工作人员噼噼啪啪的敲打键盘声，却是真真的传入我的耳中。

在看完大软地盘不少读者的回帖后，我也逐渐了解了何谓“大众”，看到有的同学说喜欢看业内，我就想，对，下期做点深度采访；看到有的同学说喜欢攻略，我又想，好的，下期找个厉害作者写个厉害攻略；又看到有的同学说喜欢全球资讯，我又想下期使劲翻译几篇大稿。突然我就明白了“大众”二字的含义，所谓众口难调，是一道永远背负在编辑部身上的枷锁，根本没有钥匙。

所以我们需要的是：勇气。

至于如何理解这个勇气，我决定，等到下次我写责编的时候，再继续！

说了半天“冠冕堂皇”的正经话，我对此也表示非常愧疚，所以下面说点大家的私生活吧！我的八卦魂“燃”了！

在年底的团拜会上，编辑部在友好的气氛中进行了文明的会餐（我是指有女同事的那一桌），大家有说有笑，推杯换盏，亲如兄弟，情似姐妹，泪花在每一个人眼里滚动，直到宣布进入抽奖环节……

就好像按下了定格键，刚才的笑闹声戛然而止，大家也都保持着最后的动作，眼角的泪水早被内力催发干净，空气似乎都已经凝结，我感受到了刺骨的寒意，没错，是杀气！ 我已经不记得是谁最先动手，也不记得到底有多少人出手。激荡的内力在空中不停碰撞，呼喊呵斥声不绝于耳，板凳作为七种武器之首成为那天的绝对主角，我没想到还看到了失传已久的唐门绝技“孔雀盘”，那是带着菜汁的盘子……如同江湖传说的一样，没有几个人能看到“孔雀盘”，看到的人也无法向别人转述，它那么耀眼，那么绚烂，以至于我被击中的时候，只能想到那句“菜汁渐欲迷人眼”……

最后，就以那天最精彩的画面作为结尾吧！为了抢夺自己的手机（由于经济不景气，手机在那天没有过多成为暗器），小虾双手环抱Artec，Artec紧紧握住小虾的手机，就好像握着这个月的工资条，发出断断续续的呜咽：就不给你……就不给你……

我整个人都扭曲了！

（小虾的穿越：切莫误解！此事有图片和视频资料留下，请林晓姐姐慢慢挖掘吧！）

小明斯基
psychoo@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

A
阿尔戈英雄的崛起、暗黑破坏神Ⅲ；

B
蝙蝠侠——阿卡姆疯人院、波斯王子；

C
成吉思汗、赤壁、刺客联盟——命运武器；

D
大航海时代Online、大话西游、夺命车神；

F
FIFA Online 2；

H
火爆狂飙——天堂：终极版、黑暗虚空；

J
剑仙、剑侠情缘网络版叁、极度恐慌2——起源计划、教父Ⅱ、极限越野、寂静岭——归乡、极品飞车——无间风云、劲舞团；

K
口袋西游——蓝龙；

M
梦想世界、魔幻三国志、魔戒——征服、魔兽世界——巫妖王之怒、模拟人生3；

N
NBA 2K9；

S
三国风云、杀戮原型、闪点行动2——龙之崛起、神鬼传奇、兽血沸腾；

T
汤姆·克兰西的细胞分裂、汤姆·克兰西的末日之战、汤姆·克兰西的鹰击长空、天龙八部；

W
万王之王Ⅲ；

X
仙剑Online、星际争霸Ⅱ、星际传奇——攻击黑暗雅典娜、星球大战——旧共和国、逍遥传说、吸血鬼的故事、侠盗猎车手Ⅳ；

Z
战锤40000——战争黎明Ⅱ、捉鬼敢死队游戏版。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 赵绮也
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年02月08日
定　　价 人民币 10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

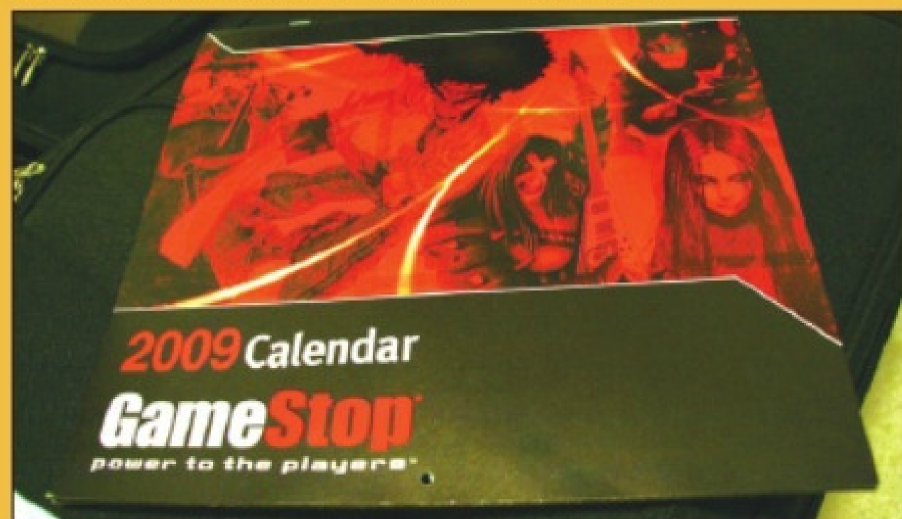
P60 前线地带重点推荐
《模拟人生3》独家图文！



本刊独家报道！
专访《模拟人生3》联合制作人

P10 晶合通讯重点推荐
感恩节的肾上腺素

美国感恩节的“黑色星期五”文化由来已久，就好像吃火鸡团聚一样，早已成为美国文化的一部分。在这个寒冷的夜里抢购游戏、数码和硬件，别有一番情趣。



P44 在线争锋重点推荐
RP精神：荣誉即吾命！

尽管国外玩家的讨论一度跑题到满地的坟墓和台词的语法错误，但总的来说，大部分国外玩家也相当欣赏截图中表现出来的Role-playing精神。



P123 评游析道重点推荐
实况足球十大罪状

你还能忍受你曾经无比喜爱的实况足球吗？哪怕它问题百出，不能提供给你更完美的游戏体验也无怨无悔？算了吧！今天我们就来揭露实况足球的十大罪状！

■收藏历史，中视网元推出《三国志》典藏系列

■本刊记者 蓝星

当你在市场上看到经典的《三国志》系列游戏千万不要惊讶，虽然这些游戏的发行已经过去了太长时间，但原本无法一圆收藏梦的玩家此次终于可以买到正版《三国志》了。《三国志》系列作为光荣最为经典的游戏系列，很早就被玩家所熟知，原汁原味的中国风，让无数玩家为这个系列而疯狂。但不管《三国志》如何经典，玩家在市场上还是难觅正版的踪影。不过这一历史将被改变，集合了光荣《三国志》系列最精典的三代产品，网元网将《三国志Ⅷ》《三国志Ⅸ》《三国志Ⅹ》重新发售。



网元网开设的《三国志》系列游戏专题

网元网表示，《三国志》系列的上市，正是为了迎合广大玩家对三国历史题材的偏爱。在这次的典藏系列中，有两款超低价产品，《三国志Ⅷ》《三国志Ⅸ》两款经典游戏售价仅为29.9元。网元网表示，在购买的这3款游戏中，还会赠送《三国志11》的半价优惠券。此外，注册网元网自主开发的“星际三国”网页游戏《星际帝国》，也将有机会免费获得《三国志》系列游戏。

■《幻想三国志4》标准版上市

由寰宇之星代理的三国题材RPG《幻想三国志4》定于2009年1月16日在中国大陆地区上市。《幻想三国志4》是“幻想三国志”系列游戏的最新一部正传，是一款结合了武侠、神幻与爱情的中文RPG。《幻想三国志4》继承了前作的特点，在美术风格上清新亮丽，卡通风格结合中国古典山水，别有一番情趣。游戏引擎承袭了3代的优点，并改进了Shader特效处理，因此在3D人物的贴图效果、卡通勾边处理甚至场景的打光层次都有所进化。改进的阵型系统，也使阵型范围及策略性大幅提升。



寰宇之星此次发行的《幻想三国志4》标准版除游戏客户端外，还附赠精美游戏主角磁力人形贴。人形贴共4枚，汇聚了《幻想三国志4》中最具人气的四大角色：紫丞、楼澈、容仙和璎珞。值得一提的是，《幻想三国志4》标准版集成了最新的补丁版本。

■《仙剑奇侠传四》推出限量贺岁版

寰宇之星定于2009年1月推出《仙剑奇侠传四》贺岁版。据了解，这一版本比之前的标准版有多处设计更新。首先是游戏光盘面采用了“双剑图”，彩色外包装分别采用梦璃和紫英设定图，都是玩家一直呼声很高的人物和画面，但仍然保留了之前包装表面的特殊工艺。此次发行的贺岁版，梦璃版和紫英版发行量相同，均为限量发行。除了限量发行，每个版本还附赠一款“主题人物钥匙圈”：梦璃版《仙剑奇侠传四》附赠“梦璃卡通钥匙圈”，紫英版附赠“紫英卡通钥匙圈”。与此同时，游戏的介质也从CD提升到了DVD光盘，并加入了后来发布的v1.01补丁。


《仙剑奇侠传四》贺岁版效果图

■《仙剑Online》开始公测，进入游戏将免费

由久游网运营的网络游戏《仙剑Online》1月份开始公测。随着公测的开始，游戏预计推出新春版本，并定于1月底更新上线。据久游网透露，《仙剑Online》的公测将在“降低用户门槛，实现全民免费”的策略下，采用新开放大区免费激活体验+已开放大区升级VIP服务的运营模式。在新开大区玩家可以免费注册，无须付费激活；公测前的6个大区将全面升级为VIP大区，购买CD-Key的用户都将享受“贵宾级”的服务。这些服务包括：可免费领取官方赠送的亲友体验CD-Key 5个、可分别获得价值60元、70元或270元的道具回馈、《仙剑Online》游戏新版本优先体验机会、可参与官方定期为VIP用户定制的官网活动以及“客服接待中心现场优先接待”“各类游戏服务优先处理”等。


《仙剑Online》是最近网游圈子里的热点

“虚拟世界中的经济行为可能无法使用现行的税务法规，这主要是由于国税局没有建立关于如何申报这类交易的指南。”

——美国国家纳税建议人Nina Olson在写给美国国税局的建议报告中说。她在报告中指出，2005年有大约10亿美元是在网络环境下进行交易的，很多虚拟世界中都有自己独立的的虚拟经济和货币，大约1600万人在这些虚拟的世界中拥有账户。她同时表示，国税局目前还不能有效应对纳税人关于如何申报虚拟交易相关税务的提问。

“人们很容易忽视一部分人就是很容易上瘾。如果你恰好碰到游戏，你就对游戏上瘾，就好像对酒精上瘾一样，这更多是因为他们的想法而不是游戏本身。但是就像我说过的，很多人都会忽视这一点，而把视频游戏视为邪恶的东西。”

——一位美国玩家对一篇网瘾戒除文章的评论。美国《基督教科学箴言报》的记者在拜访了北京某网瘾戒除中心后，把他的所见所闻写成了文章发表，后被多家国外游戏媒体转载。

“大力发展网页游戏，持续扩大在网页游戏领域的领先优势，将是千橡集团游戏部门在2009年唯一的战略目标。”

——千橡集团CEO陈一舟表示。千橡游戏近日对外正式宣布，动用5亿人民币的“V计划”已有最新进展，作为专业的网页游戏研发企业，北京创娱天下信息技术有限公司成为首个战略合作伙伴。



“他们普遍对创新有抵触情绪，无视潜在的巨大商机。他们的摊子不可谓不大，但创意寥寥。”

——从美国到上海创业的游戏设计师American McGee（动作游戏《爱丽斯》的制作人，左图）评价中国游戏产业。他还指出，在上海见不到盒装游戏，所有的东西都在网上，游戏发行商也全是网游制作公司，当中许多人都在网上淘到了金，他们通常只靠一两部作品就发了财，随之而来的懒惰取代了进取心。

“合适年龄的多人游戏可以让孩子学会理解他人的想法，这是同情心的重要方面。游戏也可以让孩子适应不断进步的新科技。”

——美国精神病学家Kourosh Dini博士指出。他最近出了一本新书，名为《电脑游戏与上瘾：家长指南》，向家长们解释了玩游戏会对孩子产生什么样的影响。尽管现实生活中人们往往把游戏与暴力联系起来，但是越来越多的专家认为玩游戏会对孩子产生积极的影响，特别是在某些重要技能的学习。



“我们应该从所谓英雄的位置下走下来，让更多人参与，做大蛋糕，每个人分享其中一块。”

——盛大网络董事长兼CEO陈天桥指出。网络游戏商盛大与金山在上海宣布战略合作，盛大将代理运营金山旗下网游《剑侠世界》，此外盛大旗下网络游戏平台“盛大在线”将接入《剑侠情缘网络版贰》。

“电影、唱片和电视？这些娱乐行业现在都停滞不前或者出现了衰退。在2009年，游戏行业将使其他的娱乐行业相形见绌。”

——Activision Publishing的总裁兼首席执行官Mike Griffith在刚刚结束的美国消费电子展（CES2009）上发言。他表示游戏业将是唯一一个在2009年消费者兴趣仍会保持增长的重要娱乐产业，因此游戏行业将成为今年的主导行业。

“从零做起。”

——Konami旗下《合金装备》系列制作人小岛秀夫说。他提到了自己的工作室Kojima Productions眼下正经历着大规模的内部重组，这样做是为了适应今后日益激烈的国际竞争，打造一支足以跟国外开发者和开发商相抗衡的团队。

“如果需要，我会帮创业团队出出主意，听不听完全由他们自己决定。”

——巨人网络董事长兼CEO史玉柱说。史玉柱日前在上海宣布将推出名为“赢在巨人”的网游创业平台。只要加入“赢在巨人”计划，巨人公司将为创业者提供资金、技术、团队补充、全国推广运营等全方位支持。一旦项目成功，创业团队可获得最高20%的利润分成。实施过程中，他将投入大量精力与创业团队接触。

■《古墓丽影》开发商确认裁员，未来产品规划可能调整

■本刊记者 大漠小虾

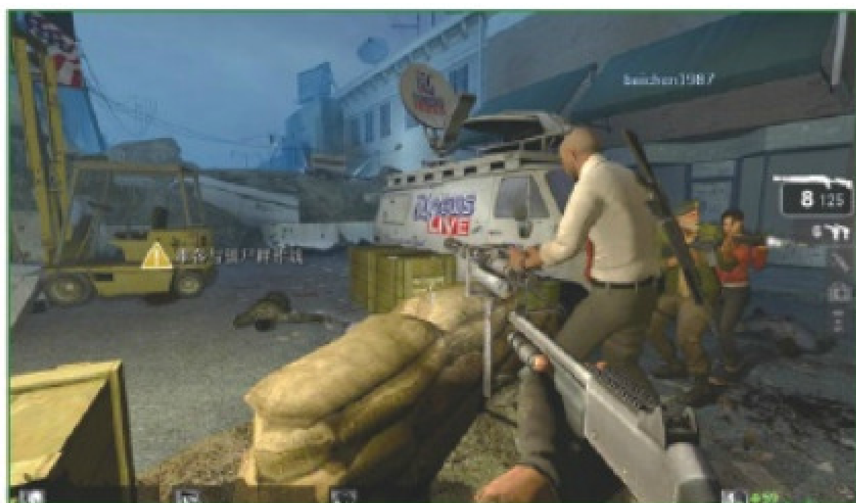

《古墓丽影——地下世界》在媒体上评价并不差，但它的很多设计显然无法让核心玩家彻底兴奋起来

《古墓丽影——地下世界》（以下简称TRU）的开发商Crystal Dynamics近日向媒体透露，公司已裁掉约30名雇员，有消息称，其中包括TRU的首脑人物、游戏创意总监Eric Lindstrom。

Crystal Dynamics的母公司Eidos Interactive曾在1月初发布消息，对TRU销量平平表示失望，公司方面预计全平台销量应该在200～250万份，但目前的实际销量只有150万份，为此公司不得不调低所在财季的收入预期。据《泰晤士报》网络版报道，TRU遇挫将促使Eidos重新考虑劳拉的形象设计，Eidos的首席财务官Robert Brent甚至表示：“瞧瞧蝙蝠侠改头换面有多成功，从迈克尔·基顿时代的蹩脚形象一跃变成黑色电影中的翘楚，在开发下一部《古墓丽影》之前，我们要把每样东西重新审视一遍。”Eidos透露，鉴于游戏在北美市场表现一般，新的劳拉可能会变得对女性玩家更具亲和力。他们的理由是，北美游戏市场充斥着大量“雄性”游戏，比如CoD或GTA系列，这样会失去潜在女性顾客的青睐。

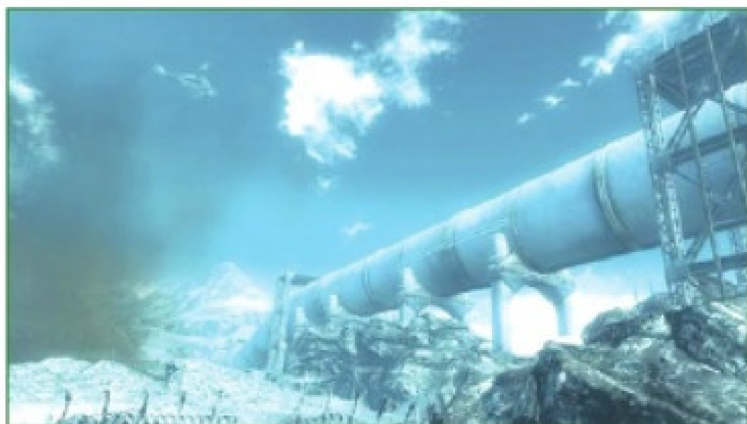
客观地讲，TRU此次销量在英国及整个欧洲市场表现不错，但在北美表现乏力。Eidos习惯于将责任推卸到游戏的开发理念上，但这款游戏至今没有发行PS2版，Wii版由于致命Bug也影响了部分销量，显然Eidos的声明和解雇员工的行动有寻找替罪羊之嫌。TRU的销量没有达到预期实际上与对核心玩家的吸引力不够有关，不知道一向不习惯痛定思痛的Eidos是否又要作出一个错误的决定？

■Valve透露《求生之路》下载更新内容


《求生之路》初始版本的地图数量太少，虽然好玩，但久而生厌

《半条命》的开发商Valve Software日前透露了旗下热卖游戏《求生之路》（Left 4 Dead）即将发布的下载更新内容（DLC）。除增添了新场景外，对抗模式下的地图终于由原来的两幅晋级为完整的4幅，即“死亡丧钟”和“静寂时分”关卡现在也能用于对抗模式中。为Valve负责游戏策划的人员透露，未来还将为《求生之路》提供更多可玩的内容，新场景将同时在PC和Xbox 360平台发布。此外，PC玩家盼望已久，可用于自制地图及MOD的L4D SDK也将于近期公布。按照Valve一贯厚道的售后服务策略，PC平台的DLC应该免费提供给玩家。

■《辐射3》将陆续发布DLC


《辐射3》去年取得了极大的成功

Bethesda Softworks继2008年11月宣布推出《辐射3》PC版的MOD工具G.E.C.K.后，又于近期明确了下载更新内容的细节。玩家可以借助G.E.C.K.工具编辑和修改游戏中的所有数据，包括场景、城镇和地点，对话内容，并可以自行创建人物、武器和生物。DLC则会从2009年1月起分3个月推出，1～3月推出的章节标题分别为：Operation: Anchorage、The Pitt和Broken Steel。其中第一章The Operation：Anchorage将提供4～5小时的游戏时间，据称这一部分内容注重战斗及潜入，通过DLC独家提供的游戏道具，玩家还可以指挥装备了新式护甲、武器及其它奇特道具的Strike Teams。此次的DLC同样面向PC和Xbox 360用户提供下载，其中Xbox 360版售价800微软点数（或10美元）。

■《X战警起源——金刚狼》投入制作

《X战警起源——金刚狼》（X-Men Origins: Wolverine）是根据20世纪福克斯公司的同名电影改编的游戏作品，将为玩家展现《X战警》故事中的超人气角色金刚狼诞生的故事，从逃出X兵器研究设施到后来非洲大陆的冒险，游戏将再现电影中的经典片段，揭秘金刚狼不为人知的神秘过去以及围绕他所展开的一系列恩怨情仇。电影《X战警——起源之金刚狼》由20世纪福克斯公司投资拍摄，休·杰克曼主演。作为《X战警》系列新作定于2009年4月30日上映。游戏版将以动作冒险的形式展开，从首期发布的游戏截图来看，逼真还原了游戏中登场角色们的外貌以及他们的动作。游戏开发商Raven Software表示，游戏版将遵循电影原作的剧情展开。玩家们在游戏中将见识金刚狼使用他独一无二的武器与敌人战斗的身姿，官方保证游戏中会有华丽的连击、敏捷的闪避以及充满血腥的各种终结技。


从截图来看，金刚狼的形象十分逼真，但目前还没有战斗部分的演示发布



PC Gamer
2009.1
Left 4 Dead
——重新诠释联机合作模式

本期PC Gamer的重头戏是Left 4 Dead（以下简称L4D），国内译为《求生之路》。作者Dan Stapleton开篇就以醒目大字写道：这是一款颠覆了联机合作模式理念的游戏，你将被血液浸透，你会汗流浃背，还有流泪。

Dan Stapleton接下来描写道：僵尸，数不尽的僵尸，在经历了一段漫长、血腥的战斗后，你和另外3个幸存者终于来到了一所已经被毁的医院房顶，这里的停机坪停着一架可以带你们逃出生天的直升机。在喷射的枪火和飞溅的内脏中，你和另外两个伙伴杀出一条血路，终于来到停机坪并爬上了它，这时你发现第四位队友被落在了后面，他受伤了，跛着脚，就在下一秒，一条宛如蛇信般的舌头从黑暗中快速射出，紧紧地缠住了他，往黑暗深处拖去，受伤的队友不停嘶喊和挣踹。这时轮到你来选择：离开直升机去营救那位受伤的同伴，但是会危及剩下的队员，或者抛下他，告诉自己你无法拯救他，假装听不到那些渴望血肉的僵尸将同伴一片片分解的可怕声音。关于这个游戏的特点，经常被描述为“一个接一个有趣的选择”，刚才那个正是其中之一。

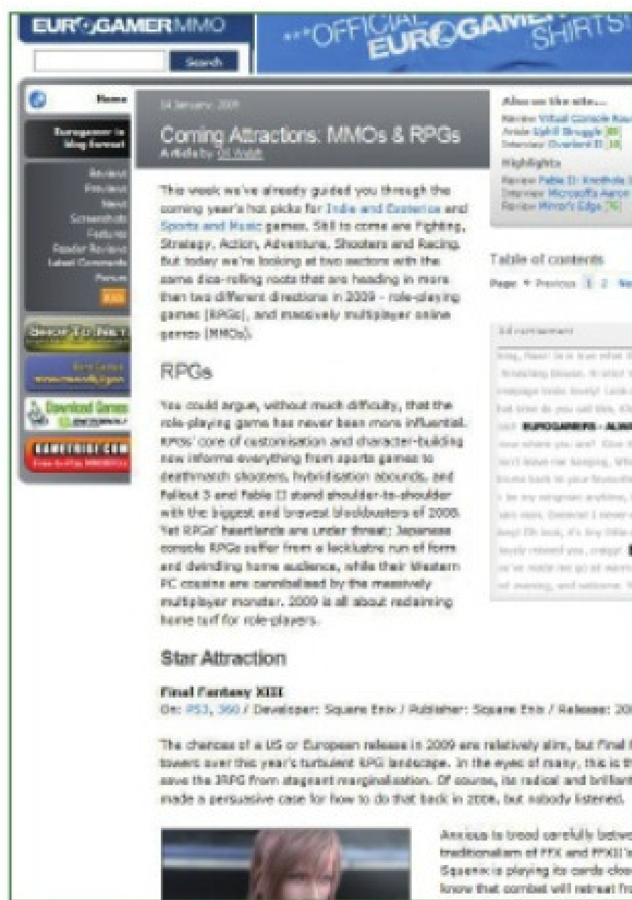
L4D也是建立在如大多数僵尸电影一样的背景之下：作为4名幸存者的一员，为了生存下去，你必须安全地从A点跑至B点，这之间一定会有个饥饿的僵尸挡道，L4D通过电影海报风格的过场图片和回合结束时的成就统计，向那些给予了他们灵感的源泉表示了敬意。

4个战役差不多都是一小时多些的战斗，可以明显感觉到，它们都是按照联机模式来设计的，如与3个朋友一起进行游戏，当然你也可以在单人模式下与3个电脑控制的幸存者一起打穿它。



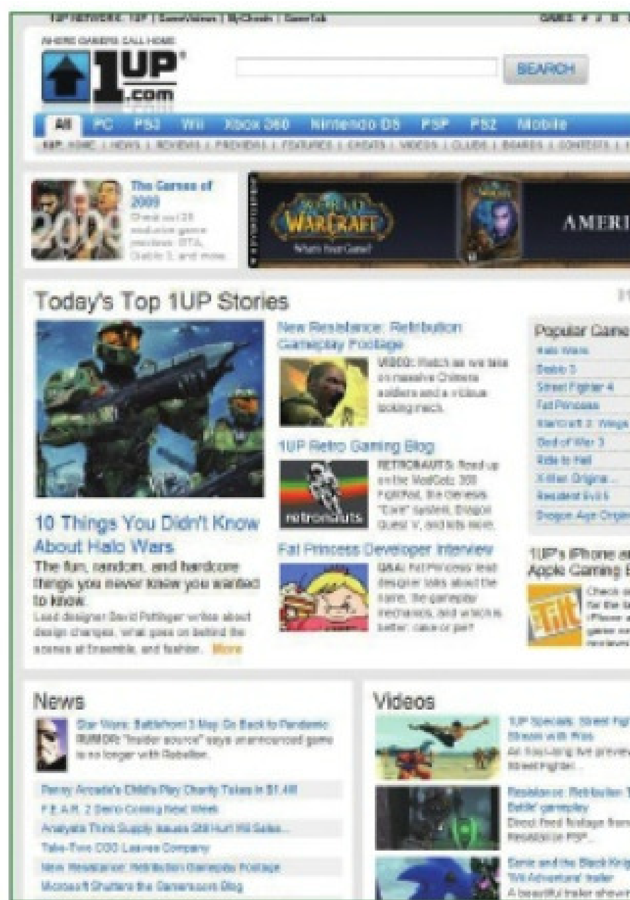
EGM
2009.1
金刚狼来了！

本期《电子游戏月刊》的封面是《X战警起源——金刚狼》。与大家一样，EGM编辑也发出了“英雄电影正在大踏步地前进，英雄游戏能否跟上脚步”的疑问。Activision表示，游戏将完整呈现金刚狼的动作感，展现金刚狼的技能，包括他充满野性的力量、突变能力与强而有力的爪子等。同时，本期EGM还对《星球大战——旧共和国》《刺客联盟——命运武器》进行了前瞻报道。



EuroGamer.net
2009.1.14
RPG需要收复失地

EuroGamer的专题“MMOs & RPGs”写道：起源于“扔骰子”的游戏已经发展为两种模式，它们将在2009年领导至少两种不同的游戏方向，角色扮演游戏和大型多人在线游戏。RPG的命脉实际上已经受到威胁，日本RPG游戏平台正处于低迷态势，家庭用户也在逐年减少，而他们西方的PC兄弟，正在被“多人游戏”蚕食。对RPG游戏来说，2009年必须是收复失地的一年。



1UP.com
2008.12.23
暴雪的新年问候

为何野蛮人是唯一一个从2代引入3代的职业？《暗黑破坏神Ⅲ》游戏开发主管Jay Wilson回答说：“最开始，我们打算一个都不带入3代里，至少也要根据现有的去做改变。比如现在的巫师（Wizard）就借鉴了不少女巫（Sorceress）的特点，很难一点儿都不借鉴，因为他们都拥有法师的特点。至于野蛮人（Barbarian），在某些角度说，其实也是全新的职业，因为他看起来、动起来都像个野蛮人。”



Industry News

January 7, 2009

Ziff Davis Sells 1UP Network To UGO/Hearst, Closes EGM

Following repeated rumors to the effect, Gamasutra has learned that Ziff Davis has sold its 1UP division to Hearst's UGO Entertainment, and is shutting long-running print magazine EGM in the process.

According to a statement received by Gamasutra, Ziff Davis Media has now officially announced the sale of the 1UP Digital Network to Hearst's UGO Entertainment division.

The sale includes 1UP.com, Mycheats.com, Gametab.com, and GameVideos.com, and specific financial terms of the deal were not disclosed.

In association with the move, Ziff Davis Media's EGM Magazine, a consumer game print mainstay since 1989, will be discontinued. The January 2009 issue will be the final printed issue.

"We believe this is a smart transaction for Ziff Davis Media that places these market leading assets and teams in a great environment poised for further success. The transaction allows us to pay down debt and shift our full focus to our core PCMag Digital Network business. We thank our 1UP team members for their contributions and wish them the best of success into the future", said Ziff Davis Media CEO Jason Young.

"Since we started UGO 11 years ago, we have served the gamer community and built a world-class online publishing platform," said J Moses, CEO of UGO Entertainment. "The acquisition of 1UP, with its authentic voice, tenured editorial personalities and bustling user community, allows us to expand our base of quality content and represents a major step forward in UGO's mission to become the leader in the games space."

[UPDATE: According to information obtained by Gamasutra, around 30

Gamasutra.com
2009.1.7
1UP.com被变卖，EGM成绝唱

在众多的猜测和传言之后，Ziff Davis终于在1月7日正式宣布，将旗下的1UP部门出售给Hearst's UGO Entertainment。同时伴随此次交易，自1989年开始发行的电玩杂志EGM（Electronic Gaming Monthly，即前文中的《电子游戏月刊》）也将停刊，2009年1月刊成为其最后一本。Ziff Davis的CEO Jason Young表示：“在当前的经济状况下，这是我们最好的选择。”

韩国网游月度回顾

■本刊特约记者 傅凯旋

辞旧迎新，承前启后。岁末年初的韩国游戏业也开始总结2008年、展望2009年。所谓温故知新，韩国政府和游戏媒体在本月进行了多项针对游戏产业和游戏作品的评选活动，也借此确定了2009年的新方向。下面就让我们一起进入跨年的详细韩国网游月度回顾。

年末的韩国游戏市场

2008年发生了很多事情，不管是社会性的还是游戏界的都如此。尤其是网络游戏市场中倍受期待的作品纷纷登场，为停滞的韩国游戏市场注入了新鲜活力。

2008年上半年《十二之天贰》的商业化成功，为韩国游戏市场带了个好头，年末Pruis Online、Aika Online以及《永恒之塔》等多款期待大作纷纷登场，让玩家有了盼头。尤其是《永恒之塔》击败在韩国网吧占有率排行榜上蝉联冠军宝座100周以上的《突袭》后，又将稳坐韩国MMORPG江山的《魔兽世界》击退，成为韩国名副其实的期待大作。 另外，FPS游戏《反恐精英Online》因其中的僵尸模式得到爆发性的人气。从区别于其他游戏的游戏方式开始，整体上加强动作性的网游作品陆续登场，可以看出未来韩国游戏市场将以这些游戏为契机，发生新的变化。 在主机游戏市场，任天堂的次时代游戏平台Wii在韩国正式上市，也许会给韩国游戏业带来一定的冲击。而《战争机器2》《侠盗猎车手Ⅳ》《合金装备4》《鬼泣4》以及FIFA 09等多款期待大作在韩国的正版上市，也得到玩家的厚爱。

两大评奖各有归属

为了回顾这些在2008年发生的事情，韩国著名游戏媒体MUD4U游戏网站对2008年的各领域最佳游戏进行了评选。在网络游戏部分，MUD4U以2008年在韩公测及正式运营的游戏为对象，评选出MMORPG及休闲游戏（好吧，这家网站的休闲游戏包括FPS、竞速、动作、射击等类型）领域的各自3款最佳游戏；主机游戏部分则以2008年在韩国上市的游戏为对象，按不同平台各评选出3款最佳游戏。另外，还评选出了最佳网络游戏和最佳主机游戏。以下是获奖游戏列表：

MUD4U 2008最佳游戏——MMORPG

《永恒之塔》《王者世界》《魔兽世界——巫妖王之怒》

MUD4U 2008最佳游戏——休闲游戏

《恋爱节拍》（Love Beat）、《反恐精英Online》、《俄罗斯方块Online》（Tetris Online）

MUD4U 2008最佳游戏——PC

《孢子》《命令与征服——红色警戒3》《足球经理2009》

MUD4U 2008最佳游戏——最佳网络游戏

《永恒之塔》

除了媒体评奖之外，韩国政府组织的游戏评奖——2008大韩民国游戏大奖也于韩国时间12月16日晚间6时正式公布。不出意外，NCsoft旗下的MMORPG《永恒之塔》得到最高荣誉“总统奖”。赢得最优秀游戏奖的“国务总理奖”则为Ndoors的MMORPG《王者世界》。至于优秀奖的“文化体育部部长奖”分别由《炽焰帝国——末日之环 》、CJIG的Prius Online 、Gigasoft的《十二之天贰》、手机游戏《动感超人2》获得。每款作品各获得奖金500万韩元。 游戏厂商WindySoft与CJ Internet赢得“功劳奖”，Yedang Online获得“优秀企业社会责任奖”。最后的游戏开发者奖被《王者世界》的总开发制作人Kim Tae Gon夺走。以下是一些技术创作奖的结果：

最佳剧本策划：Zenonia （GameVil）

最佳游戏音乐：Huxley （WEBZEN）

最佳游戏画面：Huxley （WEBZEN）

最佳游戏角色设计：《动感超人2》（Com2us）

期待中的2009年

2008年已成为过去，2009年玩家们最为期待的作品又是什么呢？NCsoft的



MUD4U评奖Logo



《永恒之塔》


《王者世界》


《魔兽世界——巫妖王之怒》

《永恒之塔》公测一周后，同时在线人数突破20万；《魔兽世界》的第二部资料片《巫妖王之怒》发行后，让不少玩家重返归来。而其他游戏类型中，FPS游戏《反恐精英Online》已经让整个韩国疯狂。韩国媒体在本月评选出了2009年10款最值得期待的网游，它们是：Metal Rage、Kavatina Story、GetAmped以及《洛奇英雄传》《刀魂Online》《龙穴》《七龙珠Online》《战地Online》《极品飞车Online》和《红宝石》。

面对全球经济不景气的现状，2009年韩国网络游戏市场竞争或将更加激烈。根据韩国媒体近日的报导，2009年韩国游戏市场将面对大量的外国游戏竞争，且预期从2008年起的游戏公司并购、合并风将会持续延烧；至于产品面方面，预期2009年韩国在新作品包括《洛奇英雄传》和C9等游戏的影响竞争下，将掀起线上动作游戏的新风潮。这些作品的共同特色，就在于华丽、如同电视游乐器般流畅的动作表现，像《洛奇英雄传》不仅展现角色强大的攻击力，连场景中的石柱等都可以加以破坏，甚至运用作为武器，这些游戏在2008年吸引了大量韩国玩家的目光，相信它们会是2009年的市场焦点。

韩国媒体认为，在《魔兽世界》成功打入韩国游戏市场后，对韩国国产游戏形成了一定程度的竞争，2009年大型外国制网络游戏仍将持续挑战韩国市场。不管是《战锤Online——决战世纪》、《科南时代》等受注目的游戏，或是荷兰Spellborn International开发的奇幻风格网游《魔咒编年史》（The Chronicles of Spellborn）等，都是韩国本土游戏的强劲对手。 广义来说，韩国当地网络游戏面对的不仅是国外制作的网络游戏竞争，更是国外知名作品的竞争，包括由外国游戏厂商主导、与韩国厂商开发合作的网络游戏《七龙珠Online》《WWE激爆职业摔角Online》，纷纷挟着原作高知名度而来，韩国Dragonfly公司与国外大厂合作了包括《拳皇》《侍魂》《雷神战争》等作品，至于像《灌篮高手Online》《美少女梦工场Online》《块魂Online》等游戏也传出正在研发的消息。相较于韩国自创的游戏品牌，这些知名度足够高的作品很容易抢占市场的制高点。

经济危机下的变局

另外韩国媒体预计，在2008年不少韩国游戏厂商展开合并或并购后，今年仍将有更多并购案或合并案出现。像韩国知名的江原道集团（Kangwonland）旗下拥有饭店、渡假村等产业，去年年底也宣布成立游戏部门，预计投入3000亿韩币雄厚资金。外界预期，江原道今年可望出手与现有游戏厂商合作或并购开发工作室，迅速进军游戏产业。至于韩国游戏大厂Nexon也传出今年会有并购计划。另外，受到股市不景气影响，部分游戏公司的股票相对便宜，是否会因此遭到强势并购，也值得注意。至于像以单机游戏见长的国际大厂也纷纷向韩国游戏厂商探路，以便快速切入网络游戏市场。美商艺电去年并购韩国游戏开发商J2M的事件刚刚发生，韩国游戏业者猜测，今年可望有更多国际大厂展开并购的计划。

虽然经济不景气，但游戏产业毕竟是韩国文化输出策略中的重要阵地。韩国文化体育观光部1月份作出决定：从2009年起将在2年内将部属实验学校内的网络游戏型课程推广到所有正规学校中。网络游戏型课程指的是在网络游戏里加入正规教材内容，使学生在游戏的过程中学习教材里的内容。韩国文化部此次举动有望对教育类游戏市场的开拓和人们对网络游戏的看法上带来不小的转机。因为目前为止游戏普遍被认为是影响教育的障碍物，但此次实验学校的“运营”有望使人们认为游戏对教育也有帮助。

最后让我们一起来关注一下2008年12月至2009年1月四周的期待网游排名情况：12月第三周登上韩国网游期待榜榜首的游戏是韩光软件开发的Aika Online，除了能体验到现有MMORPG的打怪乐趣外，还具备特有的养成乐趣和拥有华丽爽快动作感的大规模战争。游戏采用了自主研发的引擎构建了最优化的丰富内容，同时较小的客户端在低端配置下也能展现高品质的游戏画面，顺畅地进行游戏。本作的世界观架设在一个叫做“Arcan”的虚拟世界上，玩家扮演保护这片大地、免受恶魔侵扰的角色，主要的特色在于可以实现2000人同时对战的画面，和超级萌的“精灵女儿”（Pran）系统。虽然和CJ的Prius Online同样以养育精灵为主要卖点，但在Aika Online中，精灵会不断成长并获得外貌上的改变，根据玩家与她的互动，Pran还会长成6种不同个性，不论是叛逆、可爱或性感都十分迷人。12月第四周和一月第一周、第二周，期待榜首的位置一直都被一款游戏占据，那就是Metal Rage。Metal Rage是GameHi花费3年时间研发的一款机甲题材射击游戏，游戏中拥有多种机型和功能，并具备简单的操作，与《突袭》一样受人期待。游戏以现代科学为基础，将背景设定在2070年，虽然是机甲题材但具有操作简单的特点，很容易上手。



《洛奇英雄传》


《刀魂Online》



《龙穴》

感恩节的肾上腺素

■本刊特约记者 郑骁（美国加州Cupertino市报道）

"有兑换券的人才能购买相应商品！"

第一次参加感恩节抢购是在2005年。当时我刚到美国1个月，亲戚为了让我尽早开始熟悉美国文化，又刚好赶上感恩节，于是决定感恩节当晚午夜过后带我去一家美国海岸最大的电子商品超市Fry's参加一次"黑色星期五"。

2005年："黑色星期五"奇遇

当时我对这个"黑色星期五"毫无概念。亲戚解释说，这是美国全国范围内多年来一直保持的传统：每年11月的第四个星期四是感恩节，加上之后的周五和一个周末连续休息4天，是美国和圣诞节齐名的法定假日。次日，也就是感恩节过去后的周五，全国所有大小超市、各类商店都会在凌晨5点开始营业，一些特定商品将以超大折扣出售，其中最吸引人的除了名牌服饰等昂贵的生活用品，就是那些大屏幕彩电或显示器等的电器、音响产品，也包括各种电脑外设、软件，当然还有对我来说最有吸引力的电脑游戏。这"黑色星期五"，说到底就是感恩节的全国性抢购日，和1个月后的圣诞节抢购一样，目的是为了刺激年底的消费。在抢购日之前1天，各大报纸都刊登广告，告知各大商场的具体折扣商品和价格（其实之前互联网就上有相应消息了），让全国人知道自己需要什么，在吃火鸡时提前做好计划。

11月底凌晨的硅谷是个冰窟，我毫无防备，在3点穿着一件薄薄的长袖运动衫被扔在了Fry's停车场——对抢购早已毫无兴趣的亲戚把车开回去继续睡觉了。当然，和我一起受冻的还有熬夜排队长龙里的至少800人。他们有的躲在帐篷里取暖，有的把自己裹在睡袋里，但多数还是和我一样捏着报纸广告站着苦等的人。无人插队，秩序井然。

排队时结识了排在我前面的两个印度人，他们告诉了我一些在抢购时的规矩，并和他们策划了一下行动目标和分工。我已经不记得他们要什么了，但我记得我当时是冲着广告上的免费电话机，5美元的微软IE 2.0鼠标和一个10美元的罗技摄像头去的，这是它们打了3折后的价格。规矩是：我帮他们每人拿1个他想要的东西，而他们帮我拿我想要的，前提是自己已经拿到自己想要的货，或者自己想要的货已经被拿完。也就是说，先顾着自己，然后帮着点对方，最后到收银台边会合、算清。在策划那会儿，依然不断有人赶到商场加入队伍，1小时内我已经看不见队伍的尾巴在哪了。

在开门前几个小时，店员出来发商场的平面图，减少顾客走冤枉路的可能。同时给出限量的兑换券分给排在队伍最前面，也就是最早到的顾客，他们只能用这些兑换券来购买商场里最引人注目的折价商品，往往是超大LCD电视、大屏幕显示器等昂贵的、折扣也最大的电子产品。真所谓"早起的鸟儿有虫吃"，这些队伍最前面的人甚至前一天早上就在这里守候。但即使你抢到了那些众矢之的，却没有兑换券，就算你甘愿付钱，店家也不会让你把这些商品带出店门。

5点刚过，店门按时打开，里面准备多时的店员维持着门口的秩序，反复告知陆陆续续进入的人："有兑换券的人才能购买相应商品！"长龙开始涌入店内。其实维持是多余的，因为所有人都是排队慢慢走进店内，自觉压制着心中的欲望。倒是少数几个负责指路的店员起到了作用，为看不懂地图而没有头绪的顾客指明自己所要的商品所在货架的具体方向。到了货架附近，队伍才开始炸开，人们四散奔走，穿过一排排货架，直奔各自的目的地。我和两个印度朋友也开始按照计划行事……

这次抢购的结果是，多亏了3人的通力合作，我们几乎满载而归，买到了各自想要的所有东西。这里要提一下，其实大减价活动中多数的折价商品还是需要原价购买的，但和平时的区别是，收据中盖有黑色星期五的购买凭证，回家后你必须填写特定的表格并寄到规定地址，商家在3个月内会寄给你价值折扣的支票。举个例子：我买了个当时价值25美元的摄像头，感恩节当天广告价是10美元，可我还是付了25元，回家填表并与收据一并寄回，大概等了1个半月后，一张15美元的支票才寄到我家。当然，现场就折价的商品还是不少的，比如一台3000美元的电视机，广告价是1000元，现场就直接折扣到2000元，付款2000后，另外剩下的1000元才用支票方式取回。


本文作者在卖场留影


寒风中等待的人群


排队者自娱自乐，间或也能发展几个一同"哄抢"的伙伴



温馨的员工休息室

不过那一年我没有买游戏。毕竟初到美国，看到50美元一盘的PC游戏（一线游戏大都价值49.99～59.99美元之间，二线产品为39.99美元，每年每月都会降价，一些旧的一线大作往往降价到19.99美元），还是得狠狠咽下一口唾沫。即使在感恩节大抢购时，这些游戏也只是打两三折。但我清楚的记得，当时有许多人的购物车里都放着一盘《雷神之锤4》，还看到有的购物车里放着我最爱的冒险游戏，比如2005年曲终人散的《神秘岛》系列终结篇《时代的终结》，亲切感油然而生。

这一年的感恩节抢购给我留下了两个遗憾：第一是差点冻死，心有余悸；第二个是没带相机。

2006年：波澜不惊的体验

这一年的“黑色星期五”波澜不惊。我和大学的室友在午夜12点一起开车去了Circuit City商场，目标仅仅是两个10美元的2GB SanDisk闪盘。我的室友有点不够朋友，让我一个人站在寒风里冻死，自己躲在车里睡觉——又不是只有我一个人想买！这次我穿了许多衣服，但在半夜的风中傻站5个小时还是会直哆嗦。队伍明显比Fry's门口的短得多，但也有几百号人了。其实我不太愿意去回忆这一年抢购的收获，因为那两个U盘不到两个月就见鬼似地全掉光了……

在我记忆中，那年的年末游戏市场比较空虚，Circuit City里更多的人似乎都是在买DVD和一些小电子产品。

2007年：我的游戏感筵

这次我去的是Staples，相对小得多的一家商场，因为新鲜感慢慢少了，也就少了点头两次的兴奋。其实那年Staples的广告上有很诱人的东西。前一天晚上10点就到了那里，和朋友排在队伍第7位。在分发兑换券时，店员一个个地问顾客要不要某商品，然后才把券给顾客的。尽管他们问的商品里面一半是我不想要的，但我还是（非常无耻地）全部拿下，并在后面的几个小时里卖给了队伍后头想要这件商品的可怜虫（记得因此就赚了100多美元）。后来这次抢购成了我收获最大的一年，除了那黄牛性质的收入外，只用了平时三分之一的花费就买到了两个500GB外置硬盘，两个GPS（一个自己开车用一个送朋友）以及两套游戏——《最高指挥官》和《使命召唤4——现代战争》（前者是我一直梦寐以求的，个人认为近年来优秀的即时战略游戏中，比它更出色的就是11年前的《横扫千军》了）。能抢到后者真的是运气，去那个货架疯抢《使命召唤4》的人实在太多，我冲到时只剩下两套了。当时，许多人买了《生化震撼》，也就是后来成为2007年最佳射击游戏的那匹超级黑马，但当时我看到了却不以为然。

2008年

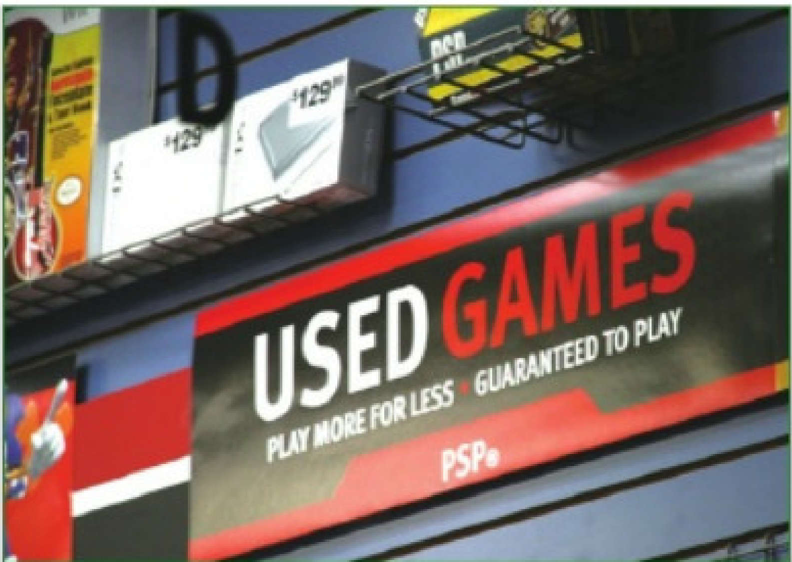
经济不景气，游戏、电影等娱乐业反而会逆流而上，这是人们的预期。美国上世纪30年代的大萧条时期，最大的受益者就是好莱坞，饱经折磨的人们靠便宜的入场券代替了昂贵的娱乐项目，在电影中寻求安慰。如今的视频游戏也起到了类似的效果，而且比电影更方便，呆在家里就能完成这种精神享受。其实到了2008年，我已经对大抢购失去了兴趣，人也越来越懒，毕竟通宵不睡的感觉并不好受。这一年冬天，我的目的成了单纯的凑热闹，只是对游戏的热情从未减弱。偶尔会考虑买几个真正喜爱的极品老游戏，但只是一般只在Amazon或eBay上，因为这里比商场里卖得便宜。

去年经济的不景气增强了感恩节大减价的吸引力，和往年一样的促销，却吸引了比往年大得多的抢购人潮。去年年底我又去了Fry's，这次队伍的长龙绕着这个大商场的外墙转了两圈！估计怎么也有近2000人。在5点开门后，我不慌不忙随着人流特意去了游戏货架区，那里果然是一片混乱，当时减价的PC游戏包括《使命召唤——战争世界》《红色警戒3》和《孤岛惊魂2》等多款不算老的游戏。人群很快散去，原先整齐摆放着折扣游戏的货架空空如也。我的心里也在想，明年我是否还会来体验这样的“黑色星期五”呢？

在结束文章前，我必须声明一点：美国感恩节的“黑色星期五”文化由来已久，就好像吃火鸡团聚一样，早已成为美国文化的一部分。国内一些网络媒体抛出“美国人穷疯了，大抢购踩死人”之类的新闻，看了着实让人感到痛心。作为媒体，竟然如此无视事实，对在美国亲眼目睹了这几年大减价抢购潮的我来说，不得不在这里表示愤慨。P



GameStop遍布美国大小城市，是美国最大的游戏连锁专卖店，可以买到所有平台的游戏。感恩节次日凌晨这里也是排成长龙的



一个角落里挂着二手游戏牌子，看价格还是比网上卖的贵



店内禁止拍照，只好在外面拍。可以看见外面贴着F.E.A.R. 2的海报



Staples的规模要小得多



最初考虑做这个专题，是因为一场争论！

话说fly在《部落战争》（Travian）中正爽，“哈哈，敢来抢我的资源，全翘了吧……”。

正在fly身边飘过的大漠小虾把头凑到fly的屏幕前，端详了半天道：“都什么年月了？还玩这个？”

“这网页游戏好呀，不用下载客户端。”fly答道。

“还可以上班玩不被老编发现，是吧？”小虾说。

“还能抢钱抢粮抢美女……”，邻座正在网上专心致志找资料的Say，看着弹出的网页窗口广告接口道。

“这网页三国游戏广告做的……”小虾边看边慨叹道，“fly，不如你改玩网页三国游戏得了。”

“也不是不能考虑，你给推荐一个看看。”fly答道。

“这三国类的网页游戏，也就是三款五款的，都拿来试试不就行了。”小虾说。

“三款五款？不可能。怎么也有十几二十款的……”Say对小虾的结论嗤之以鼻。

小虾一听，杠头的劲儿就上来了，大吼大嚷说不可能有这么多。

“别吵别吵。”fly当起了和事佬，“我们去找找，不就知道有多少了。”

于是我们去找，结论吓人一跳。

跟三国搭得上边的网页游戏，有30款不止……

于是我们决定做一个专题，把这些网页三国游戏都摆上，品评一下，来个“煮酒论英雄”吧。

既然要“论英雄”，就要有评判的标准。最初，我们试图确立若干个评判标准，然后把每个游戏用这套标准来衡量。后来发现，这种评判方法很难实现，因为不仅游戏数量众多，游戏制作思路的不同导致游戏的繁杂程度也相差甚多，游戏所表现出的综合水准更是天差地别，所以最后我们决定，从一个玩家的角度来看问题，想象一下一个玩家在选择此类游戏时会采用哪些评判标准。

具体的评判标准如下几条：

*初期印象

包括账号注册过程、进入游戏之繁琐程度，游戏页面刷新速度等进入游戏后的第一观感。

新手上手难易度。

游戏中玩家交流的方便程度。

*游戏构架

这部分主要是考究游戏制作创意的，也就是说游戏用什么样的内容和内涵来吸引玩家。

除此之外，我们还会将该游戏同网页游戏的鼻祖《部落战争》进行横向比较，看看它继承了些什么，又在哪些方面有所变革创新……

*“三国”程度

考察游戏本身同三国题材背景的结合程度，毕竟很多玩家是冲着“三国”的名头来玩这游戏的。

*游戏美工

这个就不需要解释了吧。

*游戏特色

这部分实际上和“游戏构架”部分有一定的重合内容，把它单列出来，实际上就是想突出某款游戏给 玩家留下最新印象的点是什么。

*运营模式（贪婪程度）

网页游戏基本上是采用的道具收费模式，但有所不同的是，有些游戏，不出人民币就基本无法正常游戏，而有些游戏可以做到“基本免费”。这是和玩家切身利益密切相关的，因此单独列出这个条目，顺便鄙视一下某些贪婪的运营者。



热血三国

http://www.91wan.com/rxsg/

进入游戏

游戏账号的注册过程简单顺畅。引导新手入门的“成长任务”该如何完成，说明得非常详细，即使对于完全没有玩过Web游戏的新手，也可很快上手。

玩家的聊天系统比较完善，玩家们可以通过聊天系统进行有效的交流而不需借助于不是太方便的玩家社区。

系统构架

《热血三国》游戏系统构架庞大，游戏中并无明显对立的三方阵营，玩家登场时为独立君主，领有一方城池。

游戏中的资源也是粮食、木材、石料、铁锭这老四样儿，不过凸显了人口的重要性。很多Web三国游戏，人口只是“发展规模”的代名词，并没有太多实际意义，在《热血三国》中，从事任何生产都要“占用”一定的人口数，城中无“空闲人口”时，甚至不能征兵。这种设定显然是既真实又合理的。但是玩Web三国的人群中，很多是纯休闲玩家，是否会喜欢这种“复杂”的设定，是见仁见智的事情，不过“简单流”的Web三国游戏也很多，不喜欢这个可以马上换一个。

除“资源系统”外，游戏有完整的“军队系统”“将领培养系统”“任务系统”。

玩家可以招募多个将领，将领有内政、武勇、智谋三个主参数，还有体力、精力等等附属参数，可升级。将领浑身上下可有16处装备，头、肩、颈、胸、手指，一直到脚和坐骑，一款RPG的人物装备设定也不见得有这么复杂。

“任务系统”也是本游戏的特色之一。除了引导新手入门的“成长任务”外，还有“日常任务”“名将任务”和“史诗任务”，不，我没有在说《魔兽世界》，我说的就是《热血三国》。

美术风格

《热血三国》美术风格古朴大方，从城池外观到将领头像都有些像光荣的《三国志Ⅸ》（有部分头像有拿来主义的倾向），由中可以看出制作者确实花了较多的心思，效果也确实不错。

因游戏系统构架庞大，要素众多，所以就总体游戏界面而言，略显拥挤。聊天窗口可以完全隐藏，也可以有小、中、大三种默认设置，这是个不错的设定。但默认的“中”型聊天窗口，也会稍微压到城池界面，有些影响操作和美观，如采用“大”型聊天窗口，则会盖住半个城池。建议将聊天窗口改成可拖动的，如今宽屏液晶显示器普及，玩家可将窗口拖到自己喜好的地方，会方便不少。

野外大地图的界面，视野的移动方式设计的不太友善，这也是需要改进的地方。

三国程度

前文已经说过，《热血三国》名为三国，但并无对立的三方阵营，玩家也不从属于魏蜀吴三方之一。也就是说，不叫三国而叫春秋战国，也是完全一样的。不过美术风格方面对《三国志Ⅸ》的刻意模仿，会让玩家以为自己就是在玩一款策略三国游戏，这正是本游戏重要的成功点之一。

游戏中有很多三国人物，拥有着夸张的声望和令人垂涎的城池，估计要等到玩家级别相当高以后才能和这些NPC有互动（比如名将任务），低级别的玩家甚至感觉不到他们的存在，不能不说是一种遗憾。

游戏特色

之前在“游戏构架”部分其实已经讲了不少跟游戏特色有关的内容了，那就是游戏系统非常复杂、比较完善，但这并不是《热血三国》最重要的特色。《热血三国》最重要的特色在于游戏之外，是游戏的宣传。看看它的宣传页面，大家就明白是怎么回事了。嗯，那个宣传页面在第31页，大家往后翻。

参评网页三国游戏状况一览

本次参评的网页三国游戏一共有36款，不过36这个数字也是个虚数，大有水份在其中，这里大概解释一下。

我们通过搜索引擎、玩家社区等多个途径，寻找与三国有关的网页游戏，但由于人手和时间都有限，难免有所遗漏，而且我们的杂志印刷出版也需要一定的时间，说不定雨后春笋般又冒出N多此类游戏，当然也不能排除读者朋友们看到此专题时其中部分游戏已经不能再玩了的可能性，相信读者朋友们对此能够理解。

本专题的制作时间不算很长，就在这不算长的时间里，陆续有新游戏开始测试，也有少数游戏暂时或者是永久性的停服。还有部分游戏注册账号时需要激活码，我们虽尽力和运营方联系，但其中若干游戏没有联系上。

在专题制作过程中，我们发现有若干款游戏出现绝非巧合的雷同（有两两雷同甚至三三雷同的），游戏内容基本一样但游戏名称和网址链接不尽相同，我们甚至无法搞清楚是谁复制谁或谁克隆谁，或者是同时有两家在运营一款由第三方制作的游戏。对于这样的三胞胎或双胞胎，我们只择其一做详细的评价，其它的就简单列出游戏名称、网页链接地址等信息附在旁边。

有一种情况比较特殊，就是某两（几）款游戏，虽然在界面上看来有相当的区别，但也仅仅是界面有区别而已，实质构架完全一样，连操作按钮的名称和作用都是一一对应的，这种情况，我们也按照上文提到的“多胞胎”的处理方式处理了。

还有一些网页三国游戏，是中国台湾省的游戏运营公司运营的，玩家在注册账号时可能会有一定的困难，而且现在网页三国游戏这么多，也没必要非去台服凑热闹不是？所以我们只是罗列了这些游戏的名称和网址链接。

另外，如果一款网页游戏的构架合理，那么它应该有很多“精彩的情节”，在玩家玩了相当长时间这个游戏后才显现出来，而我们的品评，限于时间的关系（我们没有足够多的时间来把每款游戏都玩得很深入），对游戏的前期表现说的较多，相信大家对此能够理解。

如有可能，本次“煮酒论英雄”后，我们会根据各方面的反馈情况，对与网络三国游戏相关的热点进行后续报道。

最后出个题考考读者朋友们：现在有30款网页三国游戏，要你来起名字，要起得有特色不能重复，你能做到吗？不管你能不能做到，都请接着往下看，看看这36款游戏的名字，有些起得还蛮有特色的呢！

采用这种宣传方式让人觉得有些“无厘头”，玩家们指责声甚多。而且我们在玩了这款游戏之后，觉得游戏本身有相当的水准，本来无需用这种宣传噱头。

其实，我们可以宽容一些，Web三国，三国是一个吸引人的点，《热血三国》，美女又是一个吸引人的点，把玩家吸引过来，是游戏成功的基础，从这个意义上说，他们的目的已经达到了。



贪婪程度

游戏初始赠送两个宝箱，里面有不少道具（提高产量减少建造时间的），任务过程中也有相当的赠送。在正常做任务和升级的情况下，并不需要另外充值兑换元宝。不过游戏构架复杂，商城中的各类物品众多，像之前提到的将领的16件装备，要买齐了得不少钱，这就取决于你的游戏态度，看看付出的值不值得了。

总体来说，本游戏即使不进行“充值”，也能较好的玩下去，运营方在“免费”和“交钱”之间，给玩家留的空间比较大，“平衡度”掌握的还算不错。

热血三国志
http://155game.com/rxsg/
热血三国之盖世豪侠
http://rexue.boxgm.com/

没什么可说的，这三个游戏玩起来没啥区别，玩哪个视你的需求而定。我们在玩《热血三国》时，同盟里有一个兄弟喊：“在这里老挨打有什么意思，‘热血三国’有好几家呢，我们换一个玩吧……”



三国之群雄崛起

http://webgame.17game.com/qxjq/Index.html

进入游戏

游戏的注册比较麻烦，由于它是属于17game平台中的一个游戏，所以要先注册17game，注册信息包括身份证和实名制。进入游戏后有新手任务，首次登录有游戏道具赠送，每天登录还送资源，对新手照顾比较多，在任务的指导下上手也很轻松。

游戏没有内建聊天系统，只能通过游戏内邮件进行交流，不是十分方便。

系统架构

《三国之群雄崛起》没有明显对立的三方阵营，进入游戏后玩家就有一座城市，资源主要有粮、钱、人口，粮和钱用于各种城市的基础建设，人口用于征兵。游戏的建设过程倒很像玩一个规规矩矩的三国游戏，指令基本来源于《三国志》系列，只是指令效果发生了变化，比如巡查增加民忠和人口上限、开垦增加粮产、商业增加钱产等，而发展的效果又要依靠将领的政治、智力、武力等属性。游戏中对武将的培养并不是很重要，或者说武将本身的养成也乏善可陈，每个武将有武力、智力、政治三项基本属性，无法通过练级来提高，只有带兵数量可以提升，但过程很漫长，而武将可以装备的道具也只有武器、防具、宝物、坐骑4种，选择和提升余地都不大。将领的招募也比较困难，这将花费大量的人民币，原因后文详述。

美术风格

游戏奉行拿来主义，全盘复制《三国志Ⅶ》，包括人物头像、指令图片，只有付费的道具图片部分算得是原创。游戏整体画面略显粗糙，画风略显阴暗，尤其是大地图部分。唯一值得称道的就是城池外观，它会随着城池的发展程度和防御程度体现出不同的变化。各种指令和界面比较拥挤，有时候经常呈堆叠在一起，玩家需要适应一段时间才能掌握如何找到自己需要的窗口。

三国程度

如果不是游戏中出现的三国人物，那么这个游戏可以说完全和三国没有太大关系，众玩家占城为王各自为政互相混战



的局面，倒像足了战国时期的日本。只是游戏中出现的大家熟悉的《三国志》系列的画面时刻提醒大家，这是一款三国类的网页游戏。

游戏特色

《三国之群雄崛起》的系统比较完善，但仍有一些无法理解的问题，例如部队派出去攻打一个地方需要若干时间，但部队返回却是瞬间到达，再如升级农业、商业上限时间长得让人无法忍受，7级到8级需要60小时，至少和升级产量的速度不成比例。

贪婪程度

游戏初始有个新手包，里边有若干道具及元宝，新手任务也会给不少，城内搜索偶尔也能得到，而元宝就是游戏的收费货币，1元钱等于20元宝，游戏中最贵的道具价值1万元宝，也就是500元钱，这基本上就是在抢钱。元宝主要用来购买装备、阵图和一些道具，对于一般玩家来说，初期元宝用处不大，中期没有元宝你就没有武将，系统提供的武将需要元宝招募，即便玩家自己通过搜索发现的武将，虽然他们一般都很垃圾，但也要先通过元宝拉拢关系、招募、提升忠诚度。后期没有元宝的话……基本和死一样，因为你没有转职令，无法获得强力高级兵种，根本不可能打过其他人。也就是说，这个游戏越玩对元宝的依赖就越高，而且花费很惊人。最后，游戏对于道具的定价也很诡异，两个道具一个武力+1，一个武力+2，但价格都是100元宝，在价值上千元宝的道具里，定价和属性加成出现比例混乱的情况经常出现，感觉没有进行仔细的数值平衡计算，胡乱就定下价格。

笑傲三国
http://sanguo.game.com.cn/
我爱三国
http://www.52sanguo.com/
Office三国
http://www.office3g.com.cn/

以上三款游戏，同《三国之群雄崛起》在游戏构架相似程度很高，甚至连商城里卖的道具的种类和价格都是一样的，这里不再多说。



兵临城下

http://sg.dipan.com/

进入游戏

账号注册比较方便。“新手任务”是单线程的，且解说非常明确，上手十分方便。

游戏有自带聊天系统，有大、小两种显示模式，默认的小显示模式很不显眼，不注意会漏过很多信息，调整为大窗口，则会压住城市界面。其实本游戏的建设窗口为弹出式窗口，并且可以移动，不知为何没有将聊天窗口也做成弹出并可移动的，也许是对聊天功能重视不够吧。

系统构架

《兵临城下》游戏系统构架复杂有趣，游戏中并无明显对立的三方阵营，玩家登场时为独立君主，领有一方城池。

游戏中的资源也是粮食、木材、石料、铁矿四种，这一点和传统意义上的Web三国类游戏并无差别，但获取资源的方式则有些不同，传统的Web三国类有些是建农田、铁矿之类的资源地，并且随着资源地的升级而产量增加，在《兵临城下》中，采用的是资源地随机发布在野外，而玩家派民工去采集的方式，派去的民工越多产量越大。这样可以通过调整民工数随意控制某种资源的产量，这样的设定，显得更合理。一块资源地，可以很多玩家同时采，当你用某种方式占领了这个资源地后，别的玩家依然可以去采，不过要给你上交提成。

除这个“资源系统”较有特色之外，本游戏的“军队系统”也显得与众不同，大部分游戏采用的是什么兵种就用什么建筑造的模式，而在《兵临城下》中，你训练出来的都是普通一兵，只因他们的装备不同而成为不同兵种，而游戏中有“兵器铺”“防具铺”“车马间”等专门为士兵造装备。

游戏中的将领人为地分为“文官”和“武将”两种，虽有不合理处，但简明易于操作。

美术风格

《兵临城下》的界面明亮清晰，让人感到亲切，画风并非纯卡通风格，也不类同于光荣公司的三国系列，能感觉出制作者在美术风格上很用心思。游戏中的建筑，每升10级，在外形上就可以看出变化，这种在细微处下功夫的态度让人欣赏。

三国程度

游戏中并无明显对立的三方阵营，不过玩家在游戏中可能招募到有名的三国武将，这些武将的能力要明显强过系统自己虚拟生成的武将，这对玩家算是一种吸引力吧。

游戏特色

《兵临城下》这款游戏算是很有特色的了，我们试玩了很多Web三国游戏，系统构架有些简单（《部落战争》的简单翻版）有些复杂，但即使很复杂的，走的大多还是《部落战争》的路子。《兵临城下》中却又很多创新，显得独具匠心，除了上文提到的



“资源系统”和“军队系统”外，我们认为本游戏最有趣的在于他的城池升级系统。

大多数Web三国游戏采用的都是主城建好了出拓荒者，然后建分城，然后分城再建分城，滚雪球似的扩大势力。而在《兵临城下》中，主城可以直接扩建（扩建需要达到一定的声望），由原来在大地图上1×1的大小扩建为2×2大小甚至3×3大小（可惜不能建3×3的大城了），玩家建成了巨大的方城会很有成就感。游戏同时支持普通的建分城模式，玩家可选择多种不同的发展模式。

贪婪程度

《兵临城下》中，即使建很高级的设施（衙门除外），所耗费的资源也并不多，用时也不长。如果初期发展安排合理的话，在城池扩建前，各种设施甚至可以一刻不停的顺序造下去，不像很多游戏中经常出现的资源不够要等很长时间的那种。也就是说，玩家即使不付费，也能很顺畅的玩这款游戏。

游戏本身的赠送很少，新玩家将获赠送100点券，点券可在建筑多排程（同时建造3个建筑加快发展速度）、速建、绿洲开采权等处使用（注意：此点卷不能购买游戏道具）。并在第2～第7天登录时，获得3个白银宝箱。

不过，我们倒是认为这样泾渭分明的很好，游戏保证我不花钱也可以正常玩，至于要不要花点钱玩的更爽，自己去琢磨吧。

三国风云

http://www.17sanguo.com/



进入游戏

游戏注册稍显繁琐，它有防沉迷系统，需要真实的姓名和身份证号。游戏有新手任务，有个任务就是要求将此网页添加收藏，稍显强人所难。游戏没有内置聊天系统，交流都需要通过游戏内部邮件来解决。

系统架构

Travian系的资源采集和建筑树架构，单独武将（英雄）培养及附属的装备、官职系统，新手、朝廷、剧本的任务系统，这些可以说是绝大部分三国网页游戏的标准，《三国风云》更是这个标准中的标准。

美术风格

所有图片、图形、头像均为自创，资源、建筑外形采用卡通风格，看起来很是精美可爱，从美术风格上属于三国网页游戏中的精品，界面布局合理，各种功能都可在主界面找到，却不显拥挤，各种菜单的切换也很正常。不过也有些问题，比如所有需要花钱的选项都会以高亮显示，但正常的按钮却是灰底浅棕字，很容易让玩家和灰底白字的不可用混淆，初上手可能会有些迷惑。

三国程度

规规矩矩的Travian系三国网页游戏，除了可选的三个国家和一些装备名称，比如赤兔马什么的能看出是三国，其他的都很一般，初期也不会遇到三国里的武将，估计要发展到很高级才能遇到那些熟人们。

游戏特色

游戏的最大特色就是会战系统，这完全是《三国风云》独创的一套战争系统。大意上说，会战分为城战和国战，都是每周打一次，城战时世界地图上出现4座历史名城，各控制着一组州郡，1组为幽州、冀州、兖州、青州、豫州，2组为凉州、司州、并州，3组为雍州、益州、交州，4组为徐州、扬州、荆州，州内的玩家以盟为单位去攻打名城，第一个扫清守城NPC军队并抵挡住其他盟玩家进攻的盟将会得到奖励。国战与之类似，只是名城变成1座，控制全国。这实际就是Travian里奇迹战的简化版，或者说也是一种平民化。Travian的奇迹战耗费玩家大量时间、精力、资源、兵力、金钱，但其实很多休闲型玩家很少参与甚至没有机会参与奇迹战。而会战系统更加鼓励休闲型玩家参与到战争中，也在一定程度上减少了平时玩家之间的争斗——Travian从开服到开奇迹战一般都有10到12个月的间隙，这段时间玩家闲得没事攒那么多兵干啥？不就是互相打么。说白了这玩意就像《魔兽世界》里的战场，满级没事干？去战场里打！反而野外PvP减少了很多。当然，也不排除有的盟对其他盟采取压制手段，战争会更加频繁。如同“魔兽”战场基本不会减装备耐久一样，《三国风云》的会战结束后会返还所有玩家90%损失的兵力。可以说会战系统是《三国风云》的最大创新亮点，同时也的确符合国内玩家的胃口——有组织地打，有目的地打，有奖励地打。



贪婪程度

游戏内的任务物品也被摆上了柜台，再加上会战系统有力地刺激了游戏内的消费水平，所以这个游戏的消费力不会太低。但对休闲型玩家来说，不花钱也不会玩得太差。

三国风云
http://webgame.e3ol.com/sg/

坦白地说，我们也搞不清此《三国风云》和彼《三国风云》是什么关系，不过从游戏本身来看，两者完全没有差别。



煮酒英雄

http://zjyx.game2.cn/

进入游戏

游戏注册很简单，进入后，游戏提供了新人任务和聊天系统，聊天系统比较发达，世界、私聊、联盟都有，不过世界聊天可是要花钱买道具才行的。聊天界面会占据一些空间，影响视线，只能最小化，但最小化以后却看不到其他人说的话，不是很方便，或者说界面还没有完善好。任务分主线任务（新手任务）和日常任务，但日常任务还没有开发出来，只有个按钮。帮助系统相对比较完善，并可随时呼出，游戏中的建筑及其功能都有很好的解释。

系统架构

游戏系统算是比较新颖的，分别借鉴了oGame和Kingwars两个系统。游戏中共有7种资源：银、粮、木、石、铁、酒、马，算是比较多的，它们都分别对应一种生产建筑，而每种生产建筑还分别对应着3种地形：山地、森林、平原，即：牧场-马-平原，商铺-银-平原、砖窑-石-平原、田地-粮-平原、狩猎场-粮-森林、林场-木-森林、铁矿-铁-山地、银矿-银-山地、采石场-石-山地、酒坊-酒-平原。玩家一开始游戏就可看到自己城中3种地形的数量，它们的数量也决定着每种生产建筑的数量上限，当然，不同的地形可以互相转换，也可以进行扩荒进行增加。另外游戏还有一种基本资源：人口，玩家可以调节在各个生产建筑中的工作人口数量来提高或减少资源产量，或者获得闲散人口去做别的事。已进入游戏后即可看到5个建筑，联盟不必多说，军机中心里有用来造武器的铁铺、出兵校场、分配武将防守的城防司、征兵用的军营，人才中心可以招募武将、锻炼武将、合成装备（尚未开放）、分配武将装备，交易中心主要是交换各种资源用的。内政中心的功能和建筑比较多，也比较重要，进入后有转换地形和开阔领土的开垦处、生产资源和调整各资源建筑人口比例的生产处、研究各种科技的研究所、征召民夫和制定民生指数的人口司，以及建造资源建筑、军事建筑和功能建筑的建造处。现实中每15分钟为游戏中的一个月，各种资源开发、建筑建造、科技研发、兵力征召都以月为单位时间（游戏最多支持8个建造队列），这也算是一种比较新奇的设计，看着时间一个月一个月过去，玩家会稍稍产生一些急迫感。此外，游戏的武将系统也很复杂，不但有养成、装备、技能系统，居然还能转生，甚至也有专为武将修炼的类似副本一样的战场。

美术风格

游戏画面还算精良，有点几年前的武侠RPG游戏的感觉，有种粗犷的美。界面除了聊天窗口不是很理想外，其他界面和窗口布局还算合理。游戏中所有的图片、图像、图形皆为原创，唯一比较怪异的就是玩家头像，很像是出自日式动漫里边的，而且有几个头像还有一种颓废、非主流的感觉。

三国程度

游戏采用6个国家的区分，除了魏蜀吴三个国家以外，还有黄巾、异族、袁绍三个国家，但是仍然给人以族的感觉，也就是这6个国家的城池互相混在一起，没有国的概念。6个国在建筑上区别不大，区别主要体现在兵种上，各自有各自的特色兵种。另外大地图采用了类似《三国志11》中的六边形方式，非常新颖，这在三国网页游戏是很罕见的，甚至可以说独此一家。

游戏特色

《煮酒英雄》可以说拥有非常独特的系统，与所有的三国类网页游戏都不一样，甚至和所有的网页游戏都不一样。但是特立独行的代价就是游戏的上手非常困难，习惯于Travian系的玩家会非常不理解游戏的操作方式，游戏的各个建筑及功能设置也比较复杂，尤其是在人口对各生产建筑的分配比例上，对玩家的要求比较高，至少不是那种点了就造、造了就有的直观方式，玩家需要玩较长时间或者玩废几个号才能理解游戏的整体运作模式。游戏的曲高和寡从其在线人数上就能看出来。应该说，《煮酒英雄》的游戏架构和思路还是非常不错的，但是在操作人性化上略输一筹，功能不够直观、操作不够简便是其最大的软肋，而且游戏还缺少各种表格，以方便玩家进行查询，比如游戏有如此复杂的地形设计，居然没有一个地形列表，以便让玩家可以一目了然地看到各种地形上都有什么建筑，每种建筑都占了多少地方，这对玩家掌握自己城池的总体情况非常有帮助（生产处有个类似功能的列表，可解燃眉之急）。再比如游戏的大地图并非以玩家的城池为中心自动居中，而且在大地图上没有专门供玩家切回自己城池的按钮，只能点击玩家头像或地图上自己的城池，这方面还体现在没有统一的武将、城市、军队按钮，都需要进入相关建筑和相关功能里才能找到，非常不方便。总之，《煮酒英雄》的系统很不错，但界面的人性化实在不如人意，不知道以后能否作出改进。

贪婪程度

游戏里的货币为元宝，主要用途就是增加产量、购买武将装备及药品，重要用途是招收武将，可以说没有元宝就没有武将。如果不想花钱，做任务倒也能获得不少。另外游戏里还有一种元宝券的玩意，可以通过任务和战争获得，能买一些比较大众化的武将药品。如果不算征召武将，那么这个游戏还算是比较省钱的，就是一旦想把武将培养得比较强或者多带几名武将，那么花费还是比较多的，不过带武将培养的三国网页游戏大多如此。





网页三国
http://websanguo.com/

进入游戏

游戏账号的注册过程比较简单顺畅，但在2009年初运营方进行过一次游戏账号和游戏社区的绑定工作。玩家没有心理准备，官方的说明也不是特别详细清楚，给部分玩家的登录造成困难。

玩家的聊天系统比较完善，玩家们可以通过聊天系统进行有效的交流而不需借助于不是太方便的玩家社区。

系统构架

玩过《部落战争》的玩家，玩起《网页三国》时，一定有特别熟悉的感觉，因为《网页三国》的设定和《部落战争》基本是一样的，甚至连其中的建筑、兵种都能找到一一对应的关系。

《网页三国》的任务系统比较简单（最初的《部落战争》则没有任务系统，但后来也加进来任务系统），但能达到让玩家一步一步熟悉操作的目的，任务奖励也比较丰厚，在游戏初期能让玩家有“衣食无缺”的感觉，让玩家能够很快的融入游戏中并乐此不疲。

美术风格

《网页三国》比较卡通Q版化，虽在游戏构架上基本沿袭的《部落战争》，但在美术设计上还是可以看出制作者独具匠心之处。

游戏界面简洁清楚，聊天系统位于界面右侧，用起来十分方便，一边游戏一边聊天的感觉，确实比较合玩家的口味。

三国程度

前文已经提到，《网页三国》的游戏构架几乎完全传承于《部落战争》，所以它的“三国特质”非常的不明显。游戏中虽有明确的三方系统（《部落战争》中的三方是罗马、日耳曼和高卢），但并没有明确的对立关系，也没有采用期待中的魏蜀吴的提法，而是用来比较牵强的忠义系、安乐系、霸业系的提法。

游戏特色

虽然从整体的框架来看，《网页三国》和《部落战争》区别很小，但细节方面的改进很多，加上画面方面很有亲和力，确实很吸引玩家。

运营方对玩家的“慷慨赠送”，已经到了让人哭笑不得的地步。圣诞节送每种资源送十万，新年每种资源送一百万……我的仓库呀……虽然这种赠送有“逼迫”玩家使用金币（礼券，礼券基本同金币等值）快速升级仓库的“险恶用心”，但送总比不送好。我们认为，游戏的最大特色是“每日一题”的三国知识问答，这让游戏显得更“三国”一点儿。答对问题的奖励也还不错，给资源或军队等等，对于玩家算是“每日一补”。

贪婪程度

前文已经提到了游戏的赠送，进入游戏就送、完成任务也给、答题就有惊喜、逢年过节大礼，虽说此类游戏最终都是靠“卖道具”挣钱，不过运营方确实表现得比较大方。



游戏构架简单，至少不用给将领买各种装备，钱主要是花在提高生产量这方面，比如一周内某资源常量提高25%等等，另外游戏中的一个元宝（礼券，礼券在绝大多数情况下和元宝等值，可通过任务得到，元宝需购买）可换某种资源一万左右，也基本可让玩家满意了。

美女三国
http://sanguo.boxgm.com/

游戏构架和《网页三国》一样样的，我找了半天，也没找到美女在哪里！！



魔幻三国志
http://mh.ourgame.com

进入游戏

游戏的注册需要真实的身份证号，但一个身份证号可以注册很多账号。游戏内置聊天系统，世界、联盟、私聊，世界频道的聊天也是免费的。聊天频道可以弹出收起，只是弹开后占了不少界面位置，收起后什么聊天信息也看不到。游戏有新手任务和剧情任务，新手任务有美女NPC给与指导，很简单，奖励也不错，剧情任务对新手来说较难，玩家别冒冒失失就去做。

系统架构

游戏系统基于《英雄无敌》系列，还算新颖。初期玩家就

一个村，还不能叫城，因为游戏提供了三国历史上的城池供玩家去占领和发展。和《英雄无敌》系列一样要在村中建造各种建筑，资源、科技、军队等等，然后招兵买马。不过在城池一级的大地图中（游戏有3级大地图，后文详述）和《英雄无敌》系列不一样，没有野怪供玩家练级，也没有野矿让玩家去占领，只能做剧情任务，剧情任务除了让玩家的武将练级，还能触发剧情给玩家分村，也就是说玩家要开分村不是靠什么威望、文明之类的数据，而是靠剧情推动。游戏可以雇佣多名武将，不过只有在比较后期的攻城战时才有用，也只有在攻下城之后，武将才能通过内政方式继续升级，由于时间关系，我们并没有玩到攻城那个地步，到底在占领了城市之后是个什么情况，只待玩家自己去领略了。

美术风格

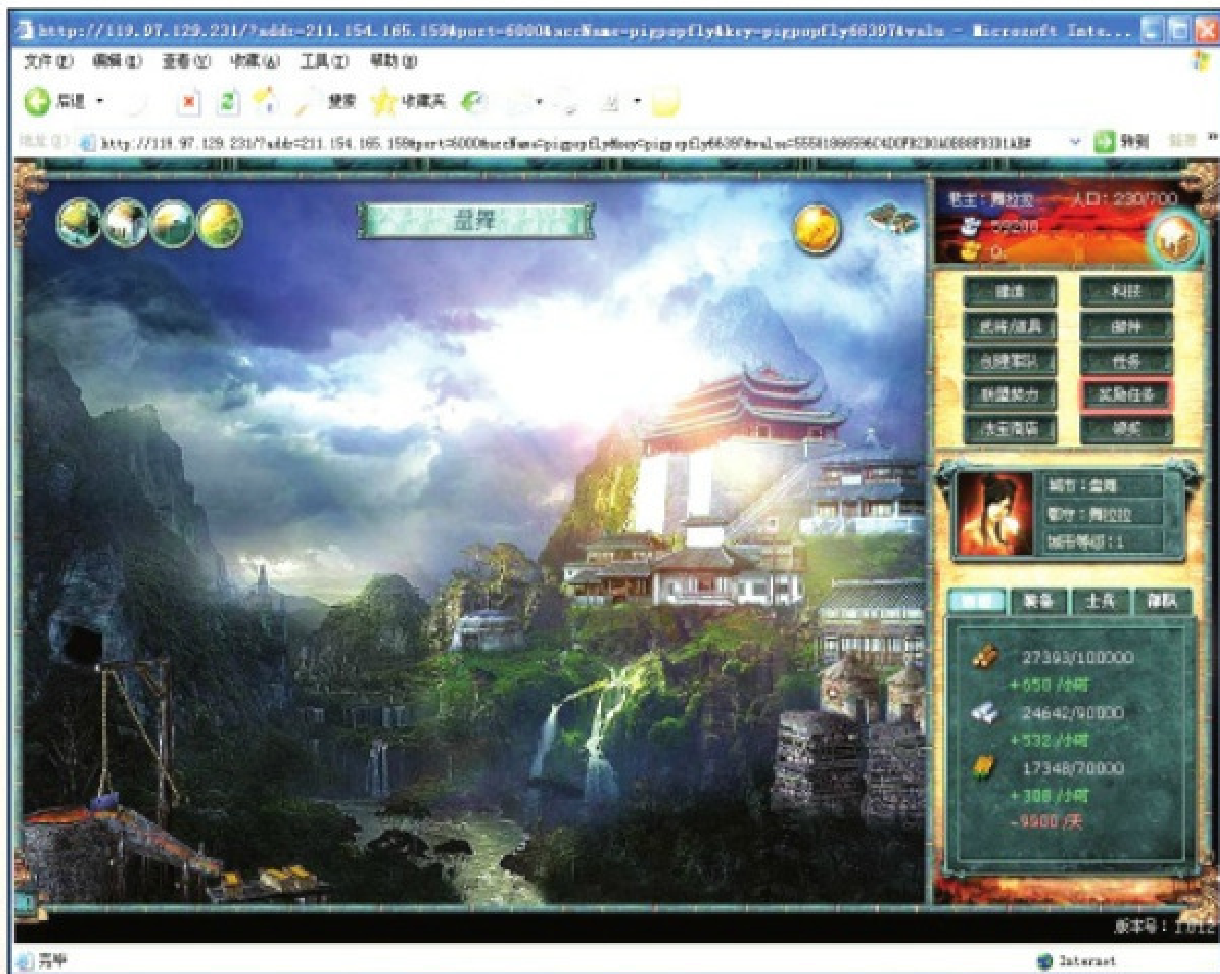
《魔幻三国志》村中的美术风格的确颇有几分魔幻风格，很像是《英雄无敌Ⅲ》的精灵族城市图，颇为优美，美中不足的是背景图片的天气比较阴霾，笼罩得整个村子也比较阴暗。大地图的背景、城池、村庄做得都不错，但人物做得就比较粗糙了，移动起来也很生硬。武将头像取自《三国志》系列，但是玩家头像就比较杂了，有几张很突兀的不知哪找来的头像。战斗画面最粗糙，很难想象战斗画面和游戏画面出自同一个游戏。

三国程度

《魔幻三国志》没有明显的魏蜀吴区分，游戏中和三国搭上边的只有城池名、武将名以及剧情任务，虽然游戏城郡的设计倒是很符合三国时代的环境，但最致命的问题在于，游戏的大地图根本就不是在中国！敦煌和渤海，一个是沙漠城市一个是海边城市，却都在大雪山之中，夷洲是台湾省崖洲是海南省，却都坐落在群山环绕之间，建宁看上去倒是在树丛里，但它西边却是大海……而且按道理建宁和绵竹都应该算蜀国地界，相距不会太远，但游戏里一个在西北一个在西南，差了十万八千里不说，中间还隔个海湾。即便是剧情，也都是如同《魔兽世界》里的时光之穴一般，穿越到过去打历史战役，更不要提游戏里出现的玄武白虎朱雀青龙四兽……也许真如游戏名字所言：魔幻，各位玩家怕也是穿越到异空间体验一把错乱的魔幻版三国志。

游戏特色

游戏很有新意，也很有趣，玩家进入游戏会被随机分配到一个城郡，游戏中一共有92座城，算是比较庞大的。玩家初始就相当于一个山寨大王，领着几百号人几十杆枪开始自己的霸业，打来打去都是在县级地图（本地地图）里围着几个村转悠。山寨里容不下了，就可以进攻城郡，即进入省级地图（郡城地图），1座城有10个卫城，足够玩家打一段时间。占领所有城后，就可以插上大旗立国号，以图全国霸业，即进入国级地图（世界地图）。这些设定也算合理且有挑战性。游戏另一个特点是副本系统，从玩家一进入游戏便开始了，玩家不论出现在那个城郡，其县级地图都是一样的，剧情任务也一样，只有当玩家进攻城郡后才会不一样——只是城名不一样而已。除去剧情副本，还有众多的历史战役副本，玩家实力足够就可以去打，以提升武将等级。不过可能由于服务器问题或者设计问题，资源并不是即时更新的，需要刷新，一刷新就要重登录，既不直观，也比较麻烦。另外，游戏的新手任务完成后会赠送玩家几百个兵，看起来很不错，但这些奖励的兵会使你的耗粮处于负值，需要注意的是负值是按天算，而粮产是按小时算，新手玩家不用担心，简单做个乘除法就安心了，不过不明白为什么游戏不把部队的耗粮做成小时制。最后，游戏似乎没有设计市场这种常见的建筑，虽然所有分村建设共用一个仓库，但没有资源的互相兑换还是不方便，另外不知道玩家间的资源运输怎么解决的，也许我们玩的时间短吧，攻城以后也许就有了。



贪婪程度

游戏的货币叫金元宝，可以用于资源类和装备类道具的购买，即便玩家不用也能玩得不错。游戏有两个比较有意思的关于建造加速的设定，首先建造加速可以用银子来实现，而银子的来源主要是税收，也就是说建造加速很平民化，另外加速耗费的银子和时间成正比，1秒=1两银，这样的设定很合理，也很体贴。



方便面三国

http://www.51wan.com/fbm/

进入游戏

账号的注册过程实际上并不只针对《方便面三国》，而是51wan社区。可以简单地注册一下就去游戏，也可以进一步选择补全用户资料（比如姓名、身份证号码等，补全资料可获得虚拟货币丸子），这种设定很人性化。

同很多同类游戏都是用任务来引导新手入门不同，《方便面三国》中有个NPC可以一步步引导玩家上手，似乎显得更为亲切一些。

游戏主界面内，没有聊天系统（右侧有个信息广播窗口），玩家们没法实时交流而必须借助论坛，不是十分方便。

系统构架

《方便面三国》基本上也是脱胎于《部落战争》，不过资源从四样减少为三样（只有粮食、木材、铁矿）。游戏中有明确的三方阵营，玩家最开始进入游戏时就要求选择是跟随曹操、孙权还是刘备。

游戏中有比较完整的任务系统，完成任务后可得到一定的奖励，至于下达任务给你的人，呵呵，我卖个关子，下文中告诉你。

美术风格

《方便面三国》的画风有些水墨画风格，不过主色调不是黑白而是黄绿，玩家的头像和将领的形象也是比较另类的漫画式的。至于是否喜欢，就看你个人喜好了。

三国程度

由于一进入游戏就要选择魏蜀吴阵营之一，这就稍微有那么一点点“三国”了。游戏中你可以随时觐见蜀王刘备（如果你是选择了蜀国阵营），他会告诉你你现在人口多少，级别是什么，升级的目标是什么……如果某个玩家经常攻击你，你还可以在刘备这里告他一状，是否有用就不知道了。下达任务给你的人，是刘备的皇后。任务都是以“皇后的心愿”的模式发布的，你完成了皇后的某个心愿（基本上就是开垦荒地、招募士兵这类的），皇后的赏赐就是任务的报酬，不过这皇后还算贤明，至少没要荔枝什么的。

可以看出，制作者想来些办法使得游戏能和三国贴的更近，而且也取得了一定的效果。



游戏特色

《方便面三国》在构架上，基本是《部落战争》式的，不过还是进行了相当的修改，资源由四样改为三样，生产、消耗等平衡关系就要仔细核算。

要说本游戏的特色，当然是将领培养系统，这个系统其实也没多复杂，关键的一点在于将领可以结婚，当然还能有后代，这就符合了一部分玩家喜好的调调了。

贪婪程度

在Web游戏运营方所卖的收费道具中，有相当一部分是加快设施建设速度的，也就是说，你嫌什么东西建得慢，肯花钱就能建的快甚至瞬间完成。

虽说某设施的建设速度慢并不是促使玩家花钱加快建设速度的必然理由，但设施建的越慢，玩家可能会花钱去提速的可能就越大。好吧，我绕了这么一个大圈，其实只是想说，《方便面三国》中设施的建设用时，远长于部分同类游戏，这必然会让人质疑运营者的用心……

泡面三国
http://pm.yyge.com/

如果有人问我，泡面和方便面的区别在哪里？我也许能说出100条区别，但你要问我《泡面三国》和《方便面三国》的区别在哪里？我还真没看出来……

网页三国游戏模仿Travian或oGame的可行性分析

Travian，即《部落战争》，可以说它的成功掀起了网页游戏开发的狂潮，而它，也成为很多国产网页游戏，尤其是三国类网页游戏模仿的目标。是的，Travian就是标准。

对于三国类网页游戏，Travian有它的先天优势——这个游戏有三个种族：罗马、高卢、日耳曼，各有各的特色，包括建筑和兵种，这十足十就是给三国的魏蜀吴量身打造的。但是现在的三国网页游戏也走入了一个不可逆转的误区，即国家和民族，这两个是完全不同的概念，同一个民族可以聚居也可以分居，既有团结也可以内讧，所以Travian的三民族设定基本也能说得过去。可你什么时候见过一个国家有天外飞地的，魏国城池跑到大西南，蜀国城池跑到青州曹操腹地，而吴国城池攻打边上同是吴国的城池……这种设定有些不可思议。可见，要模仿也不能直接照搬。

其次的原因，Travian是个以战争模拟为主的游戏，兼有少量经营模拟成分，不是赛车，不是跳舞，也不是打麻将，打仗！PK！这迎合了国内大部分玩家的游戏心理，同时也符合三国时代的特点：以战争为主，经营为辅，而更高层次的谋略和外交，那就是玩家本身，这就比单机的《三国志》那些傻乎乎的AI上等多了。再次，Travian的系统模式简单、直观，容易被复制，4木4泥4铁6粮的资源模式几乎成为标准，甚至有向经典发展的趋势，木泥铁粮也很实在，既不像水晶那么科幻，也不像石油那样现代，这四种资源放在真正的三国时期甚至整个5000年华夏文明中也是基本资源要素：建设（木）、防御（泥）、进攻（铁）、后勤（粮），真不知道是巧合还是Travian有意为之。

最后，Travian的收费，很遗憾，也成了标准。其实Travian的收费项目很少，提高资源产量、增强部队攻防、1比1交易、秒造以及提供更加直观帮助的Plus，很简单，但却给了后来的三国类网游戏以启发，你能看到现在哪个Travian系的三国网页游戏没有这些收费项目？当然，它们还有更先进、更方便，或者说更抢钱的收费项目，没有武将怎算得上三国？你想雇？OK，请掏钱；有武将怎能没装备？请掏钱；武将挂了怎么办？请掏钱复活；没有阵法怎算得上三国？你想学？OK，请掏钱……林林总总，不胜枚举。

Travian唯一的弱项，就是英雄系统，到了三国网页游戏，这就成了发扬光大的超级卖点。武将的雇佣、养成、装备、战斗等等一套系统，众开发商基本将三国武将的潜能开发到极致。可惜成也武将败也武将，某些三国网页游戏将赚钱的焦点全部放在武将身上，从而让玩家只能另寻他作，反正现在三国网页游戏一抓一大把，雷同的又那么多，玩家凭什么不去选择一个花钱少也能凑合玩的游戏？

既然提到Travian，就不能不说一母同胞的oGame，即《银河帝国》。从某个角度以来说，oGame算是一个文字式的Travian，它没有直观的建设画面和外观画面，在游戏里你只能看到建筑、科技和兵种的图片，点上去，造。不过尽管oGame和Travian看起来区别比较大，但它们在资源采集上仍然属于一个类别，这里暂称之为“质量系”，也就是资源建筑的等级越高（质量越高），资源产量越大，同时军事建筑的等级也反映到部队生产速度和规模上。和质量系对应的，是“数量系”，这类游戏资源产量的多寡和资源建筑的数量有关，资源建筑越多，产量越大，同时军事建筑的数量越多，部队生产速度和规模也越快、越大。只是数量系的网页游戏系统结构稍显复杂，新手玩家难于理解，比较小众，比如《三国义志》（Kingwar）以及《煮酒英雄》。



大亨

http://dh.51netu.com/

进入游戏

《大亨》游戏注册过程比较顺畅，新手入门的解说帮助也算清楚。

玩家的聊天系统，总体感觉还可以，可能是因为“技术封测”玩家相对比较少，所以聊天系统显得有些冷清。

系统架构

《大亨》是本次参评游戏中为数不多的非“部落战争”构架的网页三国游戏之一，特点十分突出，你甚至可以把它看成网页版的《魔兽世界》。

游戏中有明确对立的三国——魏蜀吴，玩家在进入游戏时任选其一。进入游戏后，就是到处接任务升级。玩家初始时是处在本国的内地区域，不会有其他国家的敌对玩家，随着玩家升级而改变练功地点，这一点也与《魔兽世界》这样的大型MMORPG一样。

除了个人练功之外，玩家还可以通过完成任务来招募最多四个队友，可以组成五人小队，打起架来是半即时制的，两队人面对面站好，行动力高的先打，火球、冰箭还是棒槌随意，直到一边完全躺下。

游戏除了角色扮演（玩家自身升级）、养成（培养队友可以看成养成），还可以模拟经营，玩家进入自己第二个练功区域后，比如蜀国玩家到达汉中，可以在汉中市买块地，盖旅馆也好开餐厅也罢，就可以开始经营了，不过目前只能收取营业收入，暂时不具备其他功能。

美术风格

《大亨》的美术风格十分卡通化，画面非常精细，游戏中人物换不同装备，差不多都可以在画面中表现出来。建筑和场景也做得比较细致，点击场景中的椅子就真的可以坐上去。

不足之处在于游戏主窗口略小，显得画面有些拥挤，看久了会累。

三国程度

这个游戏的“三国程度”还真是不好评判，游戏中有明确的魏蜀吴阵营，游戏中的人物要是都换上古装，峨冠博带或是盔甲鲜明，说起话来也之乎者也的，就是个蛮不错的三国游戏，偏偏用的全现代的背景。当然这样也很特别，至于玩家喜欢不喜欢，那就另说了。

游戏特色

在一大票类Travian游戏的衬托下，《大亨》的特色确实是非常突出，要说给我们留下印象较深的点，就是游戏名字本身，是古代人物和现代打扮及现代语言造成的强烈对比，比如一身西服革履的孙乾市长，比如平头马裤打扮的关平大校，一张嘴就是“有N多的敌人来进攻我们……”升级之余，看到这些让人忍俊不禁的台词，为之会心一笑，这就足够了。

贪婪程度

游戏中，玩家到一定等级（10级左右）后，就可以接到领军饷的任务，军饷的数目还是蛮大的，买装备药品什么的都够用，同时，在游戏道具商城中购买道具所要消耗的虚拟货币，发军饷时也有发放，基本上可以做到衣食无忧。



就目前的状况来看，运营方确实比较大方，不过现在只是“技术封测”阶段，将来的收费体制目前还看不出端倪。



真三国无双

http://sgws.webuc.cc/index.asp

进入游戏

这个游戏和三国无双并没有什么关系，只是采用这个名字作为噱头而已。游戏没有通常意义上的官网，也没有独立的论坛，就连游戏的线下冲值也要通过QQ来完成，线上冲值则会出现“您正在为[传奇世界]的[webuc的真.三国无双]分区充值”的提示，显得非常山寨，很不专业。前边给出的网址就是该游戏的注册页面，注册很简单，然后伴随着一段激烈的摇滚音乐就可以登入游戏了，登入速度倒是蛮快的。

系统架构

游戏采用《三国志Ⅶ》的思路，即玩家初始只是一个在野武将，在各个城里打工攒经验和金钱，钱可以建立军队，也可以从与自己性格相像的NPC武将那里学习技能，经验则可提升带兵数量，严格来说这部分算是一个RPG游戏，经略城市、攻城拔寨等都与你无关。攒够1万金钱之后，可以在某些有桃园的城中建立军团（公会），然后召集朋友，有足够的兵力和实力后才可以攻击城市，独立成为势力，军团首领成为君主。从这部分开始才像个传统的三国游戏，最后可能就是军团战，统一全国。

美术风格

游戏美术部分简直就是山寨综合体，它的玩家头像选自《真三国无双》、NPC武将头像选自《三国志》各系列、游戏背景图选自《三国志Ⅶ》，从一个城市移动到另一个城市的背景是《侍魂》系列，而人物形象是街机的《三国战纪》……

三国程度

《真三国无双Web》有着完全不同于Travian系三国网页游戏的设计思路，它没有泥、铁、木、农之类的玩意，有的只是前期的武将养成系统加后期基于公会结构的国战系统，三国里的武将只能给玩家提供各种战斗、内政等方面的技能，并不能被玩家拿来为我所用。不过NPC也不是随意教授技能的，这和玩家初期的性格选择有关，比如玩家选择曹操系的霸业，那么只有从曹操系的武将那里才能学到技能，诸葛亮、周瑜这些人是不会搭理你的。

游戏特色

这款游戏是我们见过的三国类网页游戏中最充满山寨色彩、Bug最严重、错误最低级同时也是最具创意的非常有另类特色的网页游戏，它所采用的所有图片均非原创，是个典型的山寨综合体，它还有数不清的Bug和带有未完成感觉的地方，比如和NPC武将对话时弹出的页面Title为“无标题文档”，新手帮助里角色属性的链接居然是“hlep.htm”，游戏资料的修改就是修改论坛资料（这也意味着这个游戏没有独立的后台数据库，很可能就是采用论坛数据库，这在从游戏里发言的人都是“游客”身份也可以看出来），最近出的Bug是存款和利息变成负数……但值得表扬的是它的游戏模式很独特，没有随大部分三国网页游戏以建城为主、养成为辅的潮流。这款游戏感觉像是某个人一拍脑袋的灵光一闪，然后投了点钱搞起了一个小作坊式的网页游戏。但话说回来，如果不采用三国背景，而放在时下很流行的SNS类网站作为一个小游戏其实是个更好的点子。



贪婪程度

《真三国无双Web》的收费是很低廉，游戏的所有收费道具就13种，都是增加玩家属性上限的，用不用意义都不大，不同于其他网页游戏道具的不买没法玩或买不买都能玩，这个游戏的收费道具可以说根本就不值得去买。



乱世劫

http://lsj.56play.com/

进入游戏

游戏注册很简单，也有新手任务，但有些新手任务对新手来说确实有些难……在界面右下有自动隐藏的聊天窗口，可随时弹出聊天，不过世界频道的聊天可是要用道具的，也就是说要花钱才能说话。

系统架构

游戏无明显的三方阵营，可以自由选择出生区域，东北、西北之类的。进入游戏便有一座城，游戏紧随Travian系网页游戏潮流，不过城外3铁3泥3木7农的资源模式也算是小小的改变吧，城内依然是那一套，只是换个古典的名字罢了。游戏虽然加入了武将系统，但似乎只是单纯作为一个有技能的英雄存在而已，武将没有装备，只能通过打仗升级，受了伤还要花人民币吃药。另外武将也有寿命一说，熬到头两腿一蹬就挂了。基本来说在资源模式上没什么有新意的地方，仍然源于Travian，武将部分做的也不是很出彩。任务系统还不错，除了新手任务，还有进阶任务，陪伴玩家一直到开分城。

美术风格

《乱世劫》的美术风格比较古朴，除玩家头像采用《三国11》的以外，其他基本属于原创，城内建筑比较有中国特色，动画也比较有意思。每样建筑和资源的建设都有张图片，看着眼熟而又陌生，应该是从三国志系列里截取出图片然后进行了二次加工。界面略显杂乱，需要适应一段时间。

三国程度

游戏虽然可以选魏蜀吴三个国家，但实际上并无太大影响，而且也没有三个国家特殊的建筑和兵种，只是经常出现魏国城池跑到云南地界的情形，比较有趣。实际上游戏只是挂了三国的名字，放在古代任何时代都没有问题。至于三国时期的著名武将，游戏里是碰不到的，只有在官方做活动的时候才有机会拥有，但是得到诸如大乔小乔这种所谓的武将的活动，被冠以“元旦五重奏，双飞姐妹花”的名号，实在有些让人啼笑皆非。

游戏特色

游戏号称的六大特色——剧本模式、轻松上手、宏大征战、豪华武将、霸气势力、贴心服务，实际上也就剧本模式还值得看看，不过说到底其实也是一直把任务做到底而已。至于宏大征战，目前来看还只是体现在战报上——“黄巾将领和XXX大战良久不分胜负，各自将手一招，麾军掩杀。只见火光冲天，矢石如雨，好一场混战！XXX于两军阵中往来驰骋，如入无人之境，直杀得血流成河，方才鸣金收兵。黄巾将领率军死守城池，眼见敌军退去，也自鸣金收兵。”至于多宏大任各位玩家去想象吧……几万人对战如此，几十人对战亦如此——这套东西放几年前也许挺吸

引人，现在还不如直接给出胜负、战损、缴获得文字和数值来得爽快。而武将、势力，基本都要靠人民币堆积才有可能实现，轻松上手和贴心服务，现在是个网页游戏就能做到。所以说它的特色，如果你玩过七八种三国网页游戏或Travian、oGame之类，就会发觉它其实没什么特色。



贪婪程度

游戏初始提供新手包，里边给了一些实用道具。从游戏过程看，《乱世劫》对元宝的依赖比较大，因为金疮药大部分都得靠元宝购买，武将出去战斗受伤在所难免，一受伤你就去买吧，靠时间自己慢慢养好那是不可能的。元宝可购买的道具大都是城市用的，比如增产的、加攻防之类的，少部分是诸如金疮药、复活药之类用于武将的。

战三国
http://www.zhan3g.com/

《战三国》与《乱世劫》的相似度接近100%，估计只有运营方不同。所以“系统构架”“美术风格”之类的也就不再多说。

游戏特色方面多说两句，《乱世劫》中只有大乔小乔双飞之类的，《战三国》气魄大的多，我们玩这款游戏的时候，游戏中的“比武招亲”活动刚刚结束，孙尚香、黄月英、大小乔、貂蝉和她们的丫鬟共十个MM招亲成功，至于你说招亲条件，我就列一下貂蝉的条件——活动期间充值金额总和最高，招亲宣言——一生飘零，有苦难言。愿学西施随陶朱泛舟五湖，择富可敌国之英雄，常伴左右。其他的我就不说什么了……

除了打这张美人牌外，这两款游戏中“三国成就榜”的设定也很有特色，刚玩游戏不久的玩家也会获得多个成就，什么“开荒高手”“十户长”“小伯乐”之类的，确实也能给玩家一些成就感，吸引他们继续玩下去。

另外补充一下，两款游戏中不用任何收费道具，就可以同时建造四个建筑，这是同类游戏差不多是最高的，这点值得赞一个！不像某些游戏，同时建两样就得付费了。



三国义志

http://www.kinwar.com/Biz_Index.asp

进入游戏

游戏注册很简单，不涉及到身份证等实名验证相关的事情。没有新手任务，只有一个叫百科全书的游戏指南，聊天系统需要手动开启，不是太方便。

系统架构

游戏应该出自我国台湾省，比如发信称为电文，论坛称为讨论板。《三国义志》是一个非常有历史的老网页游戏“Kingwars”的新版，整个游戏的系统非常古怪，或者说我们还没玩过类似的三国网页游戏甚至是网页游戏。游戏初始就是选区域，除了魏蜀吴，还有羌胡、高句丽、倭，羌胡是VIP区，除此你可以任选一个区域开始游戏，而且每个区域你都可以有个国度，注意是国度，而不是城池，至于君主系列决定着你能招到哪些武将。初始有300点能量就是你的基本资源，能量随时间慢慢回复，你在游戏中的所有行为都要靠能量进行，其他的资源也不是传统的建造/产出模式，而是要先开阔领土，领土数量决定可造的建筑数量，注意是数量，你可以造几千个市场以提高金钱数。攒能量-扩地-造建筑-招将-征兵-进攻，基本就是这样一个路子。游戏没有武将养成元素，但是有提升武将能力的武器装备。

美术风格

游戏中几乎没有任何图片，全部都是以文字表述为主。唯一出现图片的地方是战争的时候，放了几张非常鲜艳的卡通画，这反而和网页整体的古典、朴素风格形成鲜明对比，显得非常突兀不协调。

三国程度

除了在登录将领时有不同派系（魏、蜀、吴）的区别，另外所有武将的名字出自三国，其他地方似乎和三国没什么联系，而三国系列所熟知的地名更是一个都没有。图片几乎没有，就谈不上出现与《三国志》系列雷同的图片，指令方面似乎能看到一点三国的影子，但回头想想，大部分策略游戏恐怕也都是这几个选项。

游戏特色

游戏在内政方面完全不同于所有的三国系列游戏，包括单机、网游、网页游戏，感觉它不是采用大家所熟知的中国古代的城池概念，而是西方的领地概念，这在欧美的一些回合策略游戏里很常见。另外它的纯文字的玩法可能会使



一部分玩家并不很适应，有些玩家更喜欢通过图片这种直观的方式看到自己的城池、建筑、军队。另外，这个游戏几乎没有网页游戏里常见的计时、时间条等设计，它所有的建造、征集、战斗，都是瞬间完成，只有能量回复是根据时间来完成，这使得它似乎没有挂机等待这个概念，这在游戏进入长时间等待时自动断线方面体现得非常明显——其他三国类网页游戏很少出现10分钟无动作就会断线的情况。游戏对于新手的帮助也不是很多，玩家初入游戏往往对各种指令和状态摸不到头脑，但也没有可供查询的地方，百科全书也没有什么实际的指导意义。不过游戏还没有开发完成，比如它的公会系统还在建设中，以后也许会有所改善。

贪婪程度

游戏提供了一种叫会员点数的货币，也算是直白，点数可以帮助玩家直接招到同系的武将，还可以转为会员，会员的能量回复速度提高很多。游戏里的各种武器装备都可以通过开扩、建设、战争获取，不需要花点数购买。可以说，这个游戏即使不花钱，也能玩得不错。



武林三国

http://sg.9wee.com/

进入游戏

游戏的注册比较简单，进入游戏后有新手任务，但游戏并未提供聊天系统，玩家间的交流只能通过游戏内发送邮件来解决。

系统架构

游戏整个系统基于Travian，4木4铁4泥6农的经典资源建造和采集模式，其他建筑基本和Travian一样，只是简单的换个名字而已。不过游戏有相当完备的武将培养系统，武将有文治武功两大官制，也就是官职和军衔，升级建筑和科技提升文治，打仗自然增加武功，武将还有四项属性，可以体现到对城池资源增长率和率军时提高部队能力上，这点还是比较新颖的。武将的装备也比较有特色，可以强化、炼化、打孔、镶嵌，不过每个玩家只能有一个武将。

美术风格

游戏没有采用图形化界面，而是和oGame一样采用图片形式，军事建筑也是以非常直观的科技树形式展现在玩家面前，是否可升级、可以升哪些建筑一目了然，非常方便。所有的图片均为原创，但怎么看都有些“魔兽”中暗夜精灵一族建筑的影子，算是中西合璧吧。武将图像则属于比较夸张华丽的港漫风格，稍有些不伦不类，大地图看各个城市倒显得很卡通。游戏界面条理清晰，选项卡式的操作让玩家玩起来非常直观、简便。

三国程度

仅从系统构成来说，武林三国完全和三国没有啥关系，就连武将和城市名字也是系统随机取的中文+字母的混合方式，超级怪异，比如武将叫“乔倾城jdeq”，城池叫“新的城池jujc”……当然你可以自己改。由于系统是构架在Travian系基础上，所以游戏中既没有三国武将，也没有三国城市，也就是武将的官衔军衔看起来有那么一些中国特色，但还不是三国特色。唯一能和三国搭上边的就是初始的国家选择——魏蜀吴，但我们感觉这就是Travian里罗马、日耳曼、高卢的另一种称呼，魏就是罗马，能攻能守，蜀是日耳曼，擅长进攻，吴是高卢，善于防守，顺便一说，Travian里高卢的特色建筑是陷阱，而《武林三国》里吴国对应的就是机关阵，效果是一样的，好吧，就连山洞——《武林三国》里叫地窖——蜀和吴对于它们的介绍都与日耳曼和高卢一样。由于游戏也没有出现任何《三国志》系列或大家熟悉的三国人物的图片，所以从某种角度来说，如果此游戏名字没有三国两个字，你也一定不会把它和三国联系起来，至于武林则更加不知所谓，游戏似乎体现不出武林的什么特点，而且三国本身和武林这玩意也没什么瓜葛。

游戏特色

武将养成部分值得玩玩，其他并没有什么值得特别关注的地方，这个游戏实际上就是强化和扩展了英雄模式的Travian，但由于游戏采用了Flash技术，对于非双核、低内存的玩家而言，反应速度还不如Travian。

贪婪程度

《武林三国》分为道具和功能两大项，道具自然都是给武将准备的，什么武器、防具、宝石之类。而功能除了常规的Travian能见到的项目外，还有一部分针对武将的东西，比如增加经验什么的，比较有特色的，也算是国内网页游戏独创的功能——城池搬迁，挺实用，玩过Travian的人都明白这玩意的好处。基本来说，由于武将养成的存在，花费会比Travian高得多。



下列游戏，本次品评没有加入，原因多种多样，有些是因为游戏还没有正式开始测试，有些是注册账号时需要激活码而我们申请未果。最后两个是台服游戏，有兴趣的话大家也可以去看看。

皇帝密诏 http://www.hanxiandi.com/
逐鹿三国http://sg.wanlala.com/
纵横天下http://zh.noyes.cn/zhuanti/zh_yd/default.html
web三国http://www.web3go.com.tw/default.htm
叱咤三国http://www.czsg.net/
图腾三国http://sanguo.moliyo.com/
泡面三国http://3go.wayi.com.tw/



孤独三国志

http://www.sg256.cn/

进入游戏

游戏的注册很简单，游戏本身没有任何任务，所以自然也没有新手任务。游戏有聊天系统，但功能一般，所有人只能在公共频道里聊天，显得比较乱，没有私聊。

系统架构

游戏系统基于oGame之上，或者说基本就是完全照搬，只是把充满未来科技的建筑或技术换成了古色古香的古代词汇，比如oGame里边的电厂，对应《孤独三国志》里的就是住宅，电厂提供电力，没电资源产量下降，而住宅提供工人，工人少资源产量也下降……在照搬的基础上，游戏增加了一些趣味功能，比如建造牧场可以养宠物，另外为对应三国的特色而增加了武将、装备和监狱系统。同时游戏也缩减了一半以上oGame中出现的科技，比如地形改造、超空间、死星、月球……也许是实在找不到可以代替的古代技术。游戏的战斗系统没有采用oGame复杂的攻、防、几率计算方法，属于比较简单的攻防加减算法。最后，游戏有时会出现Bug，比如资源满足、前置条件满足的情况下无法建造指定建筑。

美术风格

由于游戏的系统采用oGame的方式，所以图片比较少，就从少数的图片来看，城市外观图和英雄头像来自《三国志Ⅹ》，大地图来自《三国Ⅶ》，建筑图片一部分来自《三国11》，算是比较典型的混合图片形式。整体来看，尤其是相对于oGame，各种图片显得有些小家子气，看起来不够豪快。比较诡异的是它的宠物图，造型皆取自日本漫画，且不说与三国背景，即便是与游戏本身的感觉也是格格不入。游戏的整体界面属于比较古朴类型的，应该是从《三国志》各代中取的素材，唯一不够和谐的就是左边一排的指令按钮，显得非常突兀。

三国程度

《孤独三国志》虽然有些像宠物这样的功能设计得不太靠谱，但总体而言和三国切合的还算不错，经营城池的游戏方法非常传统，也很容易理解和上手。这个游戏更有点在玩《三国志》系列感觉，基于oGame的架构使得它的系统也比较严谨有序。但最大的问题就是武将系统有些简陋，离大家心目中三国武将概念还差得较远。

游戏特色

无论是高仿oGame系统，还是宠物、武将系统，这些都不如它一个最有意思的设计：挖矿，这是我们头一次看到网页游戏的另一种收益渠道形式。在游戏中玩家可以挖钻石矿，一点选，就会转到另一个与《孤独三国志》有合作关系的网页上，然后30秒倒计时，时间到了输入验证码（防止挂机），点下完成按钮，挖到！放心，那些网页都没病毒。这样玩家既能挖到矿，网页又得到点击率，而游戏则获得广告分成，还真是个各取所需的三赢局面啊。只是有时挖完才告诉你矿已经没了，玩家白白浪费时间被骗一次……矿能干什么？能兑换与人民币等值的游戏币——元！虽然理论上可以完全免费玩这个游戏，不过别高兴得太早，一天挖到的矿是有数的，应该不会超过10个，而钻矿是500个才能兑换1元……钻矿其他用途就是提炼晶石升级装备。

贪婪程度

游戏中的货币就叫元，和人民币1比1兑换。玩家花费比较集中的还是在武将培养上，虽然武器装备都是可以在游戏中打出来的，但是要想强化装备就得花钱，其他还有些比较常见的游戏功能、资源、时间上的消费，除了建盟要花10元以外，游戏没有必须要花元才能实现的重要功能。所以即使不花钱，这个游戏也可以玩得不错，至少可以挖矿……



时间关系宠物部分没有接触到，但游戏并没有提供用于宠物的消费道具，所以宠物养成部分应该不用额外花钱。



名将三国

http://sg.pkplay.com/

游戏注册很简单，没什么特别的。进入后，游戏提供了新手任务和悬赏任务，新手任务大致教会玩家怎么进行游戏，而悬赏任务基本都是要靠战争来完成，奖励也不错。游戏内置了聊天系统，单击玩家还可与之私聊，很是方便。就是聊天区域过于狭小，显得比较拥挤，一些信息很容易就被刷过去。

系统架构

游戏整体架构基本雷同《群雄崛起》《我爱三国》《笑傲三国》，包括大部分指令及其图片，只是界面和美术风格不太一样，至少显得明亮一些。除了界面和美术风

格，其他不一样的地方包括多了科技选项、增强的聊天系统，任务系统也进行了改进，道具系统增加了开宝箱的钥匙，除此之外，在玩法和指令及其功能方面没有太大变化。

美术风格

游戏中的人物头像、指令图片来自于《三国志Ⅶ》，不过游戏上方的一排指令倒是原创的。游戏整体画面很明亮，大地图部分显得非常粗糙幼稚。游戏界面感觉很凌乱，或者说是各种界面单独来看都不错，但整合在一起就显得不够好。

三国程度

如果不是游戏中出现的三国人物，那么这个游戏可以说和三国没有太大关系，众玩家占城为王各自为政互相混战的局面，倒是像欧洲古代城邦之间的战争。游戏中出现的大家熟悉的《三国志》系列的画面和三国人物，才会让玩家觉得，这个网页游戏和三国多少沾点边。

游戏特色

《名将三国》系统雷同《群雄崛起》《我爱三国》和《笑傲三国》，其特色在于增加了科技系统和聊天系统，显示界面也比那三个游戏更直观。此外，《名将三国》还存在Bug，比如武将被卡，需要在论坛反映才能解决，可见此游戏似乎没有在线GM系统，当然，这也是所有网页三国游戏的通病。另外还有严重的界面错乱问题，它的底层页面代码可能存在问题。



贪婪程度

相对于《群雄崛起》《我爱三国》和《笑傲三国》，《名将三国》的道具大幅增加，显然玩家的选择和消费也会更多，不过如果玩家把悬赏任务做得差不多，还是能免费弄到点好玩意的，但最后恐怕还是要自掏腰包，尤其是在面对需要烧钱才能弄到的武将时。从玩家的聊天来看，游戏内部似乎还支持玩家间的武将买卖，这可真是比较有趣……

RPG三国
http://www.rpg3g.com/
三国群英传
http://www.sgyxz.com/

这两款游戏的大体构架与《名将三国》相同，也有一些自身独特的东西，比如说副本，实际上就是一个武将修炼功能。我们没有给它们单列出条目，因为实在是怕车轱辘话来回说，读者看着也烦，权在此为它补说几句吧。

问鼎三国
http://www.wd3guo.com/

进入游戏

游戏注册很简单，无需实名制。进入后，游戏内部没有聊天系统，需要用发信形式进行交流，不很方便。游戏提供了新手任务，奖励也不错，但是新手任务结束后再没有相关的进阶任务，也许以后会增加。



系统架构

游戏基本基于Travian架构，但是取消了泥这项资源，至少也算是种改动吧……游戏拥有自己的武将养成系统及附属的装备系统，而且武将可以雇佣多个，但武将并不参与城内的资源和建筑建设，推测武将的升级只有通过战争一途。游戏的大地图上除了Travian里常见的绿洲以外，还有古墓、山寨、星城、月城等据点，都是用来抢资源、夺宝物的地方，同时也是武将练级的去处。游戏不少地方似乎有《七龙纪》的影子，比如绿洲能占6个，主城分城以一排小图标方式出现，有专门让协防武将驻扎的建筑，所有资源共享一个仓库等等。



美术风格

游戏整个界面以大红为主，辅以金色的边框，看起来显得喜气洋洋，春节期间玩它的话会很有节日气氛。除武将头像不确定外，所有图片均为原创，但是看起来略显简陋，并不是十分精致。各种指令界面布局还算合理，功能、资源等一目了然，执行各种命令时也没有出现窗口覆盖的情况。

三国程度

游戏也分成魏蜀吴三个国家，但三个国家的特色很明显借鉴了Travian的处理方式，即魏相当于日耳曼，善攻，蜀相当于高卢，善守，吴相当于罗马，攻守兼备。武将也都是三国中出现的武将，只是开始出现的名气较小罢了。

游戏特色

既然是Travian类的三国，除了武将及装备系统外也没什么可以说的特色了，况且现在不少三国网页游戏都有武将和装备系统。不过比较让人不能理解的是游戏没有采取地域方式处理玩家的城池，魏蜀吴三种玩家的城池互相参差，你中有我我中有你，这种Travian的处理方式完全和三国搭不上关系，感觉魏蜀吴不再是国，而成族了。《问鼎三国》也有自己一些特殊的设计，比如Travian中人口增加是和所有建筑等级有关的，从某种角度说，Travian里的人口除了排名和判断死羊以外，没有什么太大实际用途。而《问鼎三国》则采用类似oGame里电能的设计，人口需要靠民居这种建筑提升，所有建筑都是消耗人口的，没有人口也就造不了建筑。这是一个比较怪异的设计，但也有其合理处，算是一个小小的借鉴式创新吧。另外游戏还增加了一种游戏内的货币——文钱，雇兵需要消耗文钱，而文钱现在来看唯一的来源就是向朝廷卖资源（虽然也可以卖宝物，但宝物都是从野外打的，没兵哪来的宝物，没文钱又哪来的兵），这点也有点像《七龙纪》。

贪婪程度

游戏的消费货币为元宝，元宝只用在常见的提升产量、增加部队和武将攻击防御等一些功能上，游戏并不卖装备道具，所有装备都可以在游戏中自己打出来，这倒是让玩家省了不少钱。



逍遥三国志

http://xy.3q1.com.cn/

进入游戏

游戏注册很简单，进入后，游戏内置有聊天系统，包含世界、军团、家族、私聊，且世界聊天无需额外花钱。此外游戏还有任务系统，包括主线任务和日常任务，主线任务从新手开始一步步指导，一直到后期的进阶任务，而日常任务则需要较高的声望才能开启。需要注意的是，有几个新手任务比较扯淡，要求玩家购买金币和美玉（只能用金币购买的一种道具），新手任务强制要求添加收藏倒也忍了，可任务还要求购买金币就很无耻了，何况现在很多三国网页游戏做新手任务还送金币，而《逍遥三国志》基本可以说是一毛不拔，只给道具。

系统架构

游戏基本基于Travian系统，只是资源中取消了泥，增加了人口，其实区别不是很大。除此之外游戏也有武将及附属的装备系统，武将可雇佣多个，有供高级武将练级的战场副本系统，只是得等玩家很强大了才能涉足其中。另外也有内政的科技升级系统，也就是提高各资源产量之类。至于军事科技升级系统和Travian系区别不大。

美术风格

游戏整体画面有种中国水墨画的风格，城外的资源部分略显杂乱，城内采取《三国Ⅶ》的斜视城池方法，看起来还是很舒服的。界面布局来看也显得很凌乱，总有种堆在一起的感觉。另外，人物头像均取材于"三国志"系列。

三国程度

游戏并没有对玩家的魏蜀吴属性进行区分，玩家可以按四个方向选择区域，不过似乎不论选哪个方向，全都是属于并州。游戏中玩家可雇佣的武将都是系统随机取的名字，和三国关系也不大。战场副本选取的倒都是三国著名的战役和武将，总算是搭上点边。



游戏特色

和大部分的三国网页游戏大同小异，没什么特别的特色。这个游戏玩起来总觉得比较闹心，登录时播放的某泡泡糖广告让人闹心，进入游戏后游戏宣传大礼包的内置广告闪来闪去让人闹心，当建造结束后由于服务器问题整个界面白来白去让人闹心（建造结束后，游戏画面会淡白一下表示一次刷新，并将建造结束的项目退出建造队列，但由于服务器卡的问题造成不能正常退出队列，于是就不停地刷新好几次，这样就成了"白来白去"）。那个在线指导功能不错，但不知为什么用了QQ的头像，和游戏的整体画面搭配起来显得那么刺眼。唯一值得称道的是游戏采用了下拉式菜单设计，倒真算是三国网页游戏里的独一份，比较人性化，使用起来很方便，不过前提是别在"白来白去"的时候用。

贪婪程度

游戏中的货币称为金币，很直白，不过还不清楚金币和人民币的兑换比例，只从游戏道具的售价来看，还是比较贵的。不过游戏的道具大部分都是和城市的建设有关，而没有武将装备，估计都能从游戏中通过战争获取。另外游戏中还有一个叫美玉的货币，也可以和金币通用，至于来源，由于时间关系我们还不是很清楚。最后，游戏最不贪婪的举措在于，雇佣武将不需要花金币。



乱世Q战

http://www.t-times.cn/

进入游戏

游戏注册颇为搞笑，10秒的强迫阅读注册许可协议时间，但问题在于……协议在哪里？只能对着空白点页面发呆10秒……需要注意的是，注册中需要一个有效的E-mail信箱来收取激活邮件。进入后，游戏内置有聊天系统，包含世界、联盟、私聊，且世界聊天无需额外花钱。游戏也有任务系统，但只有新手任务。

系统架构

游戏基本基于Travian系统，只是资源中取消了泥，增加了人口，其实区别不是很大。除此之外游戏也有武将及附属的装备系统，武将可雇佣多个。

美术风格

如同游戏的名字，游戏充满Q版风格，从建筑、图标到英雄。

三国程度

可选魏蜀吴三国，且三个国家各有不同的建筑及兵种。只是游戏仍然采取混居的方案，即魏蜀吴三个国家的城池混合分布在地图上，完全没有国家及地域的概念。

游戏特色

说实话，游戏有些无聊……印象较深的是其中有个新手任务，要求造个建筑，但前边几个任务的奖励累积下来，离造此建筑需求的资源差得很远，让人很郁闷。个人感觉游戏的数字平衡性比较差，即建筑的造价、时间有一定的失衡，有些基础建筑的造价相对初期的玩家而言高得离谱，比如升级府衙（相当于Travian的中心大楼），每项资源要2000，以初期的产量看，什么都不做差不多要等10小时，这居然还是个新手任务……武将的征召也很费劲，不但前置建筑多，而且花时间——征召一个要等2小时！资源相对其他三国网页游戏也很多，我们为了征招一个武将足足凑了2天资源。这些从聊天频道玩家的对话也能看出，很多玩家经常等很久什么也做不了，因为接触不到新内容，渐渐他们就会失去耐心而放弃。



贪婪程度

游戏的货币称为玉石，与人民币为1比1兑换，收费项目虽然很多，武将装备、资源增长、游戏功能、阵法图等等，但从价格看还不算太贵，也没有特别离谱的价格，算是比较合理。

悠游三国

http://websg.iyoyo.com.cn/



进入游戏

账号的注册过程稍嫌繁琐。同很多网页三国游戏一样，《悠游三国》的账号注册也是和其官方网站（或玩家社区）ID挂钩的，这种方式到底好不好本身就见仁见智，有些玩家只对网页游戏本身感兴趣，希望简单地注册一下就能玩，就会嫌这种注册方式烦。我们认为，先使用简单的注册方式，然后在玩家自愿的情况下，做社区绑定或者补全玩家资料为好。

游戏有任务系统，基本上是单线层任务。

游戏中未发现聊天系统，需借助社区论坛交流。

系统构架

《悠游三国》中，玩家开通账号后进入游戏时，首先要选择想要的城池类型，城池类型分为三种：攻击性、防御性、平均型。这时候可要谨慎选择，因为城池类型在游戏的过程中是不能再修改的。其实三种类型，对应的就是《部落战争》中的日耳曼、高卢和罗马，勉强可以看做游戏中“对立”的三方阵营。

《悠游三国》在内政系统上没有什么特别的创新，基本上还是《部落战争》的老路数，即城外的4、4、4、6制。不过在英雄培养上，《悠游三国》还是有一定的特色。将领分为武将和军师两系，基本上军师系从事的是辅助的工作，包括内政生产方面的加成、军事设施的加成，还可以使用谋略。武将的工作就简单了，基本上就是打仗。

美术风格

《悠游三国》的美术风格稍有些另类，不过画面明亮，第一感还不错。点击页面



左边的任一按钮，比如“任务系统”等等，都会刷新新页面，城池内或城池外的页面就会消失，不过这样也还好，显示城池内或城池外的页面时，没有其他的干扰，界面显得很宽敞，不像某些游戏那样各种敞口挤在一堆。

三国程度

本游戏采用的是内政Travian构架，强化英雄（武将）系统的方式，所以三国度并不高，靠着武将、军师的设置，好歹和三国沾点边儿。

游戏特色

先说好的方面，游戏的新手教程和游戏资料给的很全，查看起来也很方便，入门门槛会低不少。

问题在于，游戏中设施的建设时间偏长，而且同时间只允许建一个（多建要买付费道具）。

贪婪程度

商城里的道具种类繁多，不过价钱稍有些贵。加之建筑耗时较长，不想花钱买“工作排程”（增加同时建设数量的道具，此道具做任务也能得到一些）的，经常只能看着屏幕发愣，让人不爽。

我们在点评这些游戏时，力求用词准确，虽然没有板上钉钉的标准摆在这里，我们还是希望读者朋友们能从我的用词和语气上，体会出其中的种种细微差别。试玩过这二三十款网页三国游戏后，有些话不吐不快，在这里一起说了罢。

首先就是这“原创”问题，主要表现在美工方面，“拿来主义”倒是省事了，但大量采用光荣“三国志”系列的图片，则有侵权之嫌。即使撇去版权的问题不谈，一款有理想有追求的网页游戏，连区区数个页面要用到的图片（包括若干人物、建筑及道具图片），都不肯自己创作，这无论如何也说不过去……



这是我们品评时还没有开服的《皇帝秘诏》的LOGO页面，这种类似“小人书”式的美术风格让人期待，只现在还不知游戏中的美术风格如何

接下来要说的这些游戏的“三国程度”问题，虽然很多游戏都在费尽心力地使自己更三国一点儿，但效果都算不上好。我不想说“挂羊头卖狗肉”这样的话，因为对玩家而言，狗肉也是肉，对运营商而言，狗肉也能卖钱。

之所以出现目前这种“三国”只能作为幌子存在的局面，实际上是因为大多数游戏还是采用了Travian构架或者是oGame构架，这两种构架目前虽已发展的十分成熟，但和三国题材的融合度并不好，要想做出真正意义的网页三国游戏，在游戏构架上，必须另起炉灶。

我们很高兴地看到，很多开发者已经在这方面做了很多尝试，游戏中的英雄（武将）系统就是明证，各开发商的思路不尽相同，但其中不乏亮点。我们需要做的是进一步的努力，目标是确立有中国特色的网页三国类游戏的标准，而不仅仅是在Travian或oGame基础上的修修补补。

让人觉得高兴的是，运营商们普遍认识到了积极宣传对于游戏本身的重要性，虽然有些宣传游戏过……

最后要说的是收费问题，我们在品评中特意加入了“贪婪程度”的条目，其本意并非要断运营商的财路。实际上，合理的收费制度会促进游戏的繁荣，我们只是想说，同游戏本身的各项数据要做好平衡性一样，收费道具也要考虑其平衡性，要让玩家买的起愿意买，又要保证运营方的利益，这并不是一件简单的事情。



对比上下两张图，《兵临城下》的美工非常精细，不同级别的城池在外形上有非常显著的差别

在本专题的最后，我们写上一些我们对于如何能制作好一款网页三国游戏、如何能运营好一款网页三国游戏的想法，希望会对相关人士有一点点帮助吧。

如何制作好一款网页三国游戏

如何制作好一款网页三国游戏？其实质含义包含两块内容，一是如何能制造好一款网页游戏，二是如何能让这款网页游戏和三国题材紧密结合，成为真正意义上的网页三国游戏。

要制作好一款网页游戏，无非是要做好程序和美工两部分工作。

程序部分的工作，实际上就是一个大数据库，需要关注的是数据平衡问题。对于一款网页策略游戏，如果严格遵循四种资源、三方阵营的类Travian结构，那么有非常多的现成的经验可以借鉴，难度并不大。

如果要在Travian构架基础上修改或者添加部分内容，则必须首先关注平衡性的问题。不能出现某种资源异常紧缺而另外的某种资源大量淤积的情况；不能出现某种兵种性价比过高或者过低的情况；不能出现因建设速度过慢而采集速度过快而资源大量淤积而无处存放的情况，反之也不行。这只是最简单层面上的，如此等等的问题都需要仔细考虑。

还有两点可能影响平衡度的地方也需要注意。一是任务系统和完成任务的奖励，任务奖励应该是和完成任务的难度相对应的，奖励过多或过少都会影响整个系统的平衡性。二是收费道具的加成问题，此处应慎之又慎，不能因为要多收钱而乱来，花一份钱将某资源的产量提升25%是可以的，花一百份钱将这种资源的产量提升25倍会全乱套的……

接下来说说美工的问题，对于一款网页游戏而言，游戏的画面，也就仅仅是几页网页页面而已，仔细做一下，难度并不大。诚然一款游戏的画面是不是漂亮，不同的玩家会有不同的说法，不过大家对于"美"的认知，还是共同点居多的。这就好比大姑娘的脸，能美丽有特色自然好，不美丽占个可爱也行，既不美丽也不可爱，指望玩家付费玩这个游戏，就比较难了。

网页游戏，和三国题材挂钩，其实是个不错的想法。三国，历来都是游戏制作者乐于发掘的题材。之前的单机游戏，三国题材的不少，质量上看良莠不齐，三国题材网页游戏亦是如此。更要命的是，三国题材的单机游戏，不论是玩策略的还是看剧情的，至少都和三国有比较密切的关系。而三国网页游戏，有不少根本就是挂羊头卖狗肉，和三国没有多大关系。

其实这也没什么，网页游戏本不需要和三国拉上关系，如果只是借助三国做幌子宣传，怎样制作都可以，只要自身品质精良有人玩就行了。但如果真的想做一款与三国题材紧密结合的网页游戏，要如何着手呢？下文就尝试着设想一下，再次声明，仅仅是一个设想而已，希望能对制作者和游戏者有所裨益。

三国题材，之所以吸引人，无外乎四个字——"乱世""英雄"。

"乱世"对应的是网页游戏中的阵营，也就是说三国网页游戏，首先要有对立的三国——魏蜀吴。就这一点来讲，目前的三国网页游戏，没有一款做到位的，顶多只是象征性的分分。究其原因，是因为"公会"体系和"国家"体系的不协调性。游戏里要打，要打得厉害，这样游戏者才肯掏钱买道具，要想打得热闹，公会之间的战争是最容易实现的模式。一拨人组的公会和另一拨人组的另一个公会，为了比鸡毛蒜皮还小的事儿，就能打得天昏地暗日月无光。要是分成了魏蜀吴三个对立国家，同一个国家的玩家再互相打就没有道理了，如果加入"国战"体系，稍有不慎又可能影响整个游戏的平衡性。制作者本着多一事不如少一事的态度，既省事儿又不耽误赚钱，自然就淡化了国家而加强了公会。


《战三国》（《乱世劫》）中的成就榜，确有独具匠心之处。看这一大串成就，我得意的笑……

殊不知只重视"公会"不注重"国家"，会让游戏的"三国感"尽失，使制作者绞尽脑汁让游戏和三国靠拢的努力付诸东流。其实玩家分三个阵营也可以打得很热闹，关键看游戏如何设定。

首先要确定魏蜀吴三国的疆界，基本上是蜀占汉中，蜀吴分占荆州那个时期就可以。初级玩家都出生在各自的都城周围，周围都是盟友，打仗是不能的，不过这并不影响搞"军事演习"，找个盟友比划一下，赢了的有国家奖励。等玩家脱离新手阶段之后，官职也有所上升时，就往靠近边界的方向迁移（玩家在都城周围时假设只有一个小村子，迁移一次则可变成县城）。此时可以给玩家一次选择的机会，让玩家选择是向前线迁移还是向后方迁移。

向前线迁移的会越来越靠近魏蜀吴的边境线，等玩家发展到一定程度，就迁到边境线上了，自然就可以同敌国玩家开打。向后方迁移的玩家，将来的主要任务是"平蛮"，蜀汉的是平南蛮，吴的是讨山越，魏的则是对付鲜卑乌桓之类。基本上，这部分玩家除了能和同伴"军事演习"一下以外，只是对电脑NPC的征伐，游戏也就从PVP变成PVE了。有人会认为，玩和网络有关的游戏，就是要与真实的玩家互动（包括战争），只打电脑有什么意思，但据我们的观察了解，各网页三国游戏中，都有为数不少不愿意打来打去想和平发展没事虐虐电脑的玩家。


这是台湾省华义公司泡面三国的官方主页，其美术风格亦有可借鉴之处


这是《方便面三国》中武将结婚的页面，虽有很多网页三国游戏将武将培养作为本游戏的重头戏，不过开"结婚"功能的目前只此一家

当然，不论是前方征战的战功，还是后方平蛮的业绩，都会平等地得到国家奖励，也同样影响国家的各项参数，如此整个游戏系统则可平稳地运转起来。

以上只是一个构想，解决了以国家分阵营而不是以公会分阵营可能遇到的问题。以"国家系统"来制作网页三国游戏，需要考虑到的平衡性方面的问题会很多，不过也有很多策略类单机三国游戏的经验可以借鉴，这里不再多说。

"英雄培养"是三国题材的特色，也是最初的《部落战争》的弱项。我们玩到的多款网页三国游戏，都不约而同地采用了基本相同的模式。那就是一般情况下，玩家只能招到系统随机生成的无名武将，这种武将要多少都有，要想收降有名有姓的三国时期的武将，则要满足比较苛刻的条件（多半还要缴费）。

这种模式总体来说是可行的，因为有名有姓的三国武将，顶到天也就是千把人，玩游戏的玩家可是远不止这个数儿，粥少僧多呀……

如果以国家来分阵营，则可以采用"满足一定的条件后，国家分配一个有名有姓的武将给你做部下"的模式，实现起来一点儿都不困难。

还是之前那句话——网页游戏本不需要和三国拉上关系，即使你挂上"三国"二字只是为做幌子，玩家们也不会有什么特负面的想法，但如果想做真正意义上的网页三国游戏，制作商们要去做的事情还很多，要走的路还很长……

如何运营好一款网页三国游戏

靠卖道具赚钱，这是目前阶段几乎所有网页游戏赢利的主要模式。什么"永久免费不删档内测"之类的说法，只不过就是一幌子。这一点，运营方清楚，玩家也心知肚明。

对于运营方来说，如何能让玩家尽快交钱多多交钱呢？这自然是最重要的问题。不过别急，在此之前有两件事情要做好。首先是要玩家知道有你这么一款游戏存在并有兴趣来试玩，这就需要来那么一点点广告宣传，广告语写什么呢？从最开始的"无需下载客户端直接游戏"到"上班也可以安心玩游戏不怕被老板发现"到"玩三国，抢钱抢美女"之类的不一而足，这广告词从通俗到庸俗，差的可不是一步两步……

其实呢，广告这东西，重要的是要人看到。内容能给人留下深印象自然好，不过对于要吸引住玩家经常玩的网页游戏来说，光靠广告这么忽悠，又能起多大作用呢？



官网上充斥着这种美女图的可不止这一家……

吸引玩家来玩是第一要务，把来玩的玩家留住，则是紧接下来第二步要做的事情。怎么能把玩家留住呢？注册过程简单些、游戏上手容易些、游戏界面漂亮些，总之就是想法把第一印象弄好一点，一见钟情这种事可不仅仅是在男人和女人之间。当然，光是第一印象好还是不够的，游戏本身的质量必须有所保证，试图去挑战玩家智商，最后一定是搬起石头砸自己的脚。

好了，玩家拉来了也留住了，现在可以琢磨怎么收钱这件事了。就目前来看，运营商们采用的收钱方式大致有以下三种：

第一种是逼良为娼型。

首先我声明，这个提法不是我的发明，在我玩某个网页三国游戏时，看到某个玩家在公共频道里喊道"不充值这日子没法过了，简直是逼良为娼"。

有些网页三国游戏，建设速度缓慢，同时间只能建设一个设施，想建得快一些、想同时间多建一个建筑，那么对不起，"掏钱吧老太太诶……"。

这也交钱那也交钱，总之不掏钱就决不让你玩痛快了，虽说采用这种"死要钱"运营模式的运营商很少，但是给玩家造成的伤害还不小，同时伤害整个网页游戏这个圈子，自己也断没有好下场的。

第二种是欲擒故纵型。

采用欲擒故纵手法的运营商，在玩家进入游戏之初，会慷慨地赠送一大堆金币、点卷之类的东西，让玩家尝尝甜头，等玩家慢慢用上瘾了，赠送这点儿东西也就用光了，再想吃香的喝辣的，就只能掏钱了。

大部分运营商都采用的这种运营模式，运营商和玩家属于周瑜打黄盖。这种手法本身无可厚非，不过还是涉及到一个"度"的问题，细研究起来学问不浅。付费玩家自然应该得到额外的好处，但是好处如果太多，那么付费玩家和免费玩家的差距过大，会造成免费玩家和小额付费玩家的流失，最终的结果也是所有的玩家全走人。

对于一款收费游戏来说，有100个每月交5块钱的用户好些呢，还是有5个每月交100块钱的用户好些呢？这个问题也要具体游戏具体分析。同时还不能忘记了，游戏本身的注册人数和在线人数也是一项"硬"数据，说不定可以通过某些途径转化为经济收益。

第三种是太公钓鱼型。

这种类型和第二种类型有很多相似之处，区别实际上也是"度"上的。

在第二种模式下，玩家要想有小康生活，怎么也要花些钱，不然总会有不如意处。而第三种模式，不花钱也能让玩家有个小康生活，不过人总是往高处走的，所以还是会有玩家花钱去过富裕日子。相比之下，第三种运营模式显得要高明一些，要的就是"愿者上钩"。

有些读者会说，其实模式一和二三，也只是在"度"上的区别，这么说其实也不算错。在目前网页游戏基本上是靠卖道具收钱的情况下，运营商们的手段大致只能如此，不过量变积累变成质变，这性质可就是完全不同的了。



这家网页三国游戏看来是名声远播，引来著名人物武藤兰助阵，确实把我们惊到了……



这就是前文提到的《热血三国》的宣传页面，目前这个页面已经换成了该运营商的另一款网页游戏了



这是《战三国》比武招亲的海报页面，要想抢到貂蝉，就去充钱吧！！

现如今，在网游中花成千上万的去"砸"极品装备的事情倒是时有听说，不过在以休闲为主的网页游戏中，要玩家们也这么疯狂的"砸钱"，可能性又有多大呢？就目前的情况来看，要想把一款网页游戏运营好，大致需要做到以下几点：

一、有效的广告宣传，不需要用哗众取宠的广告词，现阶段玩家都知道网页游戏是怎么回事，忽悠是没用的。

二、简单的账号注册过程，亲切的新手入门指导，把慕名而来的玩家留住。

三、给"免费"玩家足够大的生存空间，让"付费"玩家享受合理的优惠政策，不可贫富过于分化。

四、同短期的经济利益相比，要更注重游戏的长期发展，做好客服工作，顺畅缴费渠道，尽力增加游戏的在线人数，有人玩才会有人交钱。

五、不要过于执着于"道具收费"这种模式，尽力谋求其他的创收途径（比如页面广告之类），好不容易积累起来的人气和在线人数，本身就是一笔财富。

游戏机在电脑上的舞台
——模拟器的辉煌与前路

■策划 本刊编辑部

模拟器慢慢进入令人目不暇接的黄金时代，是从1998年以后。各种模拟器百花齐放，你争我赶。此时在游戏机领域内，一直屈居第三的世嘉公司为了唤回逐渐流失的用户群，与微软、东芝、雅马哈、NEC合作，于1999年9月推出了新一代电视游戏机DreamCast（即DC，意思是Dream+Broadcast），这是全球首部128位电视游戏机。它采用Hitachi SH-4 RISC CPU，主频200MHz，Power VR2图像芯片，每秒可处理300万个多边形，Super Intelligent 32 RISC CPU支持64声道ADPCM，操作系统为Microsoft Windows CE。DC拥有多项创新技术，包括将记忆卡与掌上游戏机结合起来以便携带、交流数据和随时游戏，内置Modem并采用微软操作系统加强上网功能。



虽然世嘉走在了前面，但紧跟而来的SONY则气势更强，于2000年3月推出了Playstation2（即PS2）。PS2采用128 bit EMOTION ENGINE CPU，主频为294.9MHz，绘图芯片（GPU）GRAPHICS SYNTHESIZER的运算速度为147.456MHz，每秒钟可处理7500万个多边形，是DC的25倍（如果考虑到特效处理运算的影响，其速度也在每秒1000万到2000万个多边形之间），SPU2同时发音数为48声道，4倍速DVD ROM驱动器亦可兼容CD ROM，而PS2主机亦可兼容大多数PS游戏（只有15款PS









游戏不兼容），并能提升PS游戏的画面质量，另外其上网联线功能也很强大。由于PS2的强大机能及众多游戏开发商的支持，很快便引起了大量玩家的关注，创下发售前3天便售出98万台的佳绩，此后PS2游戏机迅速超过了世嘉DC，成为新次世代游戏机的领袖。

对此任天堂当然不会袖手旁观，一方面加强其在掌上游戏机市场上的统治地位，1998年10发布的彩色GB（即GBC，仍然是8位机），使GAME BOY在全世界的销量突破了1亿台，两年后，又开发出了新一代32位掌上游戏机——GAMEBOY ADVANCE（即GBA，兼容GB和GBC），使其在掌上游戏机市场上无人能敌；另一方面，任天堂也致力于研制自己的新一代电视游戏机，终于在2001年9月将GAME CUBE（即NGC）推向市场。NGC采用的是405MHz Power PC Gekko构架处理器（就是名为“月光”的CPU），绘图处理器Flipper的主频则为162MHz，每秒可处理600万～1200万个多边形（协助任天堂开发绘图芯片的显卡厂商ATI因此发了大财）。从整体效果上看，NGC的机能并不比PS2差，且软件开发能力与SONY不相上下，可以说，任天堂与SONY在新次世代游戏机上又是棋逢对手了。而世嘉则再一次败下阵来，当四处插手的微软宣布也要加入次世代游戏大战时，世嘉DC的市场业绩已被PS2和NGC挤入了低谷，看到汹汹而来的微软，世嘉再也顶不住了，终于在2002年1月宣布DC停产，于2002年4月26日正式全面停产，世嘉从此转型为一家纯游戏软件开发商——一个时代结束了！而微软的Xbox则于2001年11月热热闹闹的上市了，它采用英特尔奔腾Ⅲ733MHz处理器，图形处理芯片为NVIDIA GPU 233MHz，最高可支持1920×1080的高分辨率图像，音频处理器可支持64声道/256音，并且内置了一块8GB硬盘，这在家用游戏机中算是首创之举。单论机能Xbox并不亚于PS2和NGC，不过在发售初期，它的软件开发力量似乎稍逊于另两个竞争对手，但微软的实力也不容忽视的。

在这个阶段中，电脑虽然仍是32位机，不过CPU的速度却是直线飞涨的。2000年英特尔公司推出带有4200万只晶体管的奔腾4处理器，其运行速度已经达到了1.5GHz，大大超过了最快的次世代游戏机，再加上微软Windows 98/2000/XP的相继推出，操作系统及程序语言上的进步更为模拟器的开发提供了最方便的手段，而因特网在全球突飞猛进的发展和普及，更为模拟器的传播提供了最快速、最便利的条件。于是，模拟器的第一个繁荣时代开始了。

还是先来说说家用模拟器中的任天堂家族。尽管任天堂在家用游戏主机市场上早已经不再是老大，然而在模拟界任天堂一族却发展得红红火火——先来看看FC，由我国台湾省模拟器作者石明制作的SMYNES在同样由华人开发的FWNES98之后，把FC模拟器已经相当完美的模拟度再一次推上了新的高峰。SMYNES可以说是第一个用心制作的FC商业模拟器，作者在各个方面都以商品化软件标准来要求自己的软件，其效果的确可以称得上出类拔萃。在音效、速度和画面方面几乎无懈可击，唯一缺憾的就是对Hack ROM的兼容性不好。另外还有北京的模拟器英雄李可文的DreamNes也因其出色的效果而受到了广泛的好评。国外开发的FC模拟器则更多，比较出色的有VirtuaNES，在游戏设置选项中有一个很好的User Side调整功能，支持了PAL显示模式，当检测ROM有违法文件的同时会进行询问是否执行该ROM，还增加了多种阅览器。而联网功能最强的则是RockNES，绝大多数可以双人玩的FC游戏都可以利用它通过两台电脑来运行。NESticle作为元老级的FC模拟器仍然是很多新模拟器学习的榜样。NESterJ所支持的Mappers是最多的，所以它能运行的FC游戏也最多，另外它还改变了磁盘存储文件格式，可实现快速磁盘访问，支持了在Fast FWD模式中最大拥有720fps的速度。Rew则是个非常有趣的模拟器，它本来是个GB模拟器，但它模拟FC一样出色，是最具魔力的FC模拟器，不但小巧，而且模拟游戏兼容性十分高，最不可思议的是，它居然对GB和PCE的模拟也达到了完美程度。

说到GB（包括GBC），David Tucker于2000年元月发布了世界上第一个GB模拟器VBEMU98，分DOS版和UNIX版，不过能完全模拟的只有《俄罗斯方块》这一个游戏，另外还有6个游戏虽然也可以模拟，但还不能完美运行。到了2月份就可支持26个游戏，但还都没有声音。此后其他GB模拟器的速度涌现，逐渐将VBEMU98掩盖了下去。到了2000年底，成功模拟了口袋魔鬼金/银中所使用的真实时间系统的众多GB模拟器几乎已经没有任何技术上的缺憾，而且由一个日本人开发的TGB也终于宣布支持了号称不可能被模拟的GB数据交换通讯机能。当然由于GBC游戏的层出不穷，GB模拟器之间的竞争重点仍然是兼容性。而当前最棒的GB/GBC模拟器当属Virtual GameBoy Color Final版，这个模拟器的界面就是一台GBC游戏机，可能是感觉完美到了头，所以自从出了Final版后



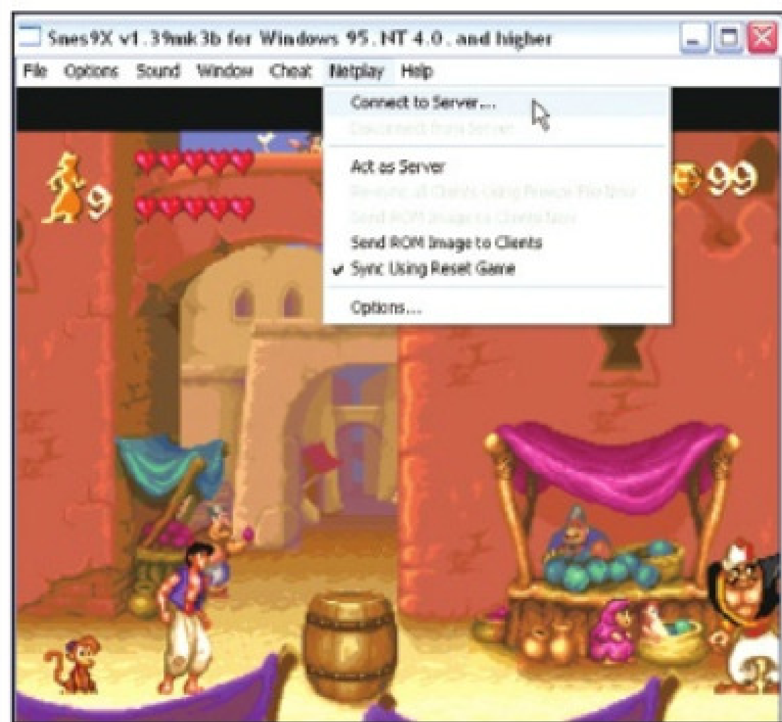


就不再有新的版本出现了。其他GB/GBC模拟器还有李可文的DreamGBC和PlayGuy等，它们在模拟机能上也达到了一定的水准，例如可以自动侦测ROM，支持16/24/32位色，4声道立体声完全模拟，支持记忆状态，完全自定义按键，支持手柄，自动跳帧，完全CPU代码模拟，精确的定时器、中断、DMA等。不过还有一些诸如不支持ZIP格式的ROM等一些尚待解决的问题。除了这些单纯的GB模拟器外，还有一些GBA模拟器也是可以兼容模拟GB游戏的，其中最著名、流传最广的应该就是VisualBoyAdvance和BoycottAdvance，这两个模拟器均有汉化版，它们不仅可以完美模拟整个GBA游戏，同时也可以用来玩GB和GBC游戏。目前可供模拟的GBA游戏总数已经超过了600个，就连当时最新的GBA游戏也都可以马上用这两个模拟器来玩。

在超任（SFC）模拟器方面主要以ZNES和SNES9X这两个老牌模拟器最为流行，它们的发展比较平缓，除一些对DSP芯片模拟的改进以及支持环绕立体声以外，没有更多重大的变化，每一个升级版本一般都只是对个别游戏中出现的一些小Bug进行修正，再有就是对新出现的显卡提供支持并修正错误，可以说这两个SFC模拟器都已经十分接近完美模拟了，其中ZSNES首先支持了超大的48MB游戏《幻想传说》，三个月后SNES9X也支持了这个游戏。同时它们还都支持了抓取图像、抓取声音、使用金手指作弊码等功能。比较有趣的是有一个叫Returner的小组专门为ZSNES制作了一个英汉词典，可以在玩英文SFC游戏时即时取词或输入英文单词翻译成中文，另外这个小组还将许多日文游戏“英化”成了英文游戏。

对应任天堂N64游戏主机的模拟器在1999年以前只是开了一个不算太成功的头。到了1999年1月，又有两个新的N64模拟器问世了，一个是NEMU64，不过只有演示Demo，还不能运行游戏，另一个是TOTAL64，可以局部运行《玛丽奥64》，这两个仍然不能算是成功的模拟器。然而在当年1月28日那天，一件模拟界的大事发生了——两个黑客（Epsilion和Realityman）发布了UltraHLE，这是世界上第一个能完美模拟N64主机的模拟器。Epsilion和Realityman在编写UltraHLE时并没有从该主机的低层功能和“向上工作”着手，而是从高级功能和“向下工作”开始，这就是模拟器名称的由来——Ultra High Level Emulator（终极高层模拟器）。UltraHLE特别对Voodoo系列3D加速进行了优化编程，使模拟器在Voodoo2、Voodoo3上都会有不错的表现。玩家只要拥有PⅡ300加Voodoo2，便可完美运行像《玛丽奥64》《萨尔达64》等N64游戏机上推出不久的大作，一时间令全世界的模拟器玩家们兴奋不已，奔走相告。Epsilon和RealityMan声称制作这个模拟器并没有任何商业目的，只是想告诉人们，电脑是可以模拟N64游戏机的，不过他们并不想让这个模拟器百分之百的模拟所有N64游戏，而只是模拟一部份最经典的N64游戏，以免为盗版者提供机会（有很多人则认为他们是出于对任天堂内山爷爷的敬畏才这样说的）。同年4月，这个世界上最短命的模拟器宣布停止开发，不过有人发现可以对UltraHLE的INI文件进行二次开发，经过“改造”INI后的UltraHLE便能支持更多的N64游戏并能提高运行速度，有人怀疑这也许是作者故意留下的“后门”。而开发NEMU64的Lemmy LaC和hWnd仍然在默默工作着，这个使用Delphi语言编写的模拟器，版本在稳步升级，从《玛丽奥64》开始，越来越多的N64游戏可以用NEMU64来玩了。Lemmy LaC和hWnd一方面自行开发模拟器的CPU核心程序——他们的核心程序与UltraHLE使用的HLE技术不同，NEMU64的CPU模拟内核是LLE的，这使它拥有更高的兼容性。另一方面，Lemmy LaC和hWnd在主程序开发中直接利用了UltraHLE的一些现成插件，吸收了UltraHLE的长处为自己所用。到了2000年2月底，NEMU64终于在技术上超过了UltraHLE，使它在PⅡ300MHz并装有支持D3D加速卡的电脑上就可以有不错的表现，而它的非官方版使这个模拟器所支持的游戏个数在后来的两个月内就达到了一百多个。与UltraHLE正相反，NEMU64完全不支持Voodoo系列，它只对Nvidia的TNT系列显卡进行了优化，这曾一度引起了一批使用Voodoo加速卡玩家的恐慌，好在他们还有UltraHLE可以用。此后随着D3D的繁荣昌盛和Voodoo的消亡，这个矛盾便不复存在了。比较让人奇怪的是，NEMU64在













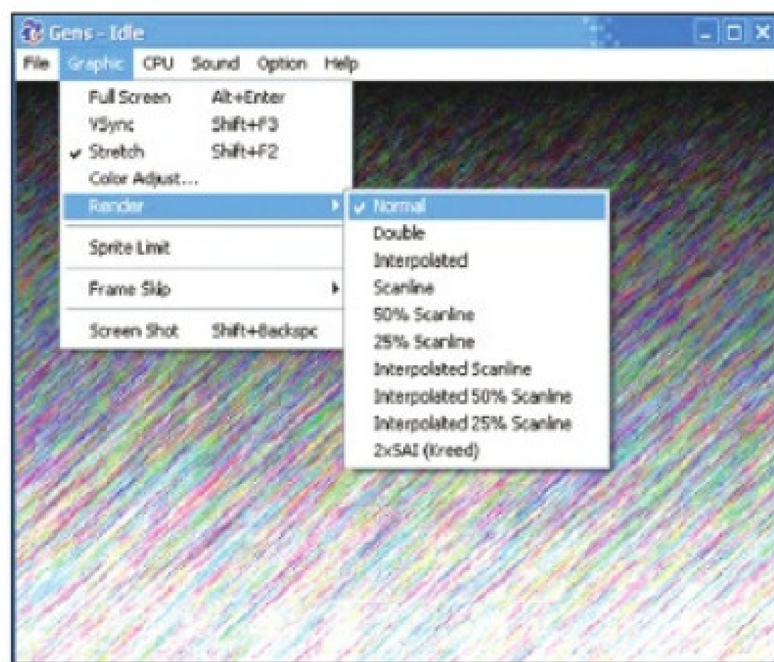


升级到0.70a版本后便不再有更新的官方版本了，难道是作者的兴趣突然“转移”了（经常会有一些模拟器作者因为找到了工作或结了婚等原因而停止了模拟器的开发）？不过没关系，随着时间的推移，越来越多的N64模拟器开始脱离只能运行Demo的尴尬处境进入了实用阶段。比较突出的一个是由Zilmar和Jabo于2001年5月推出的的Project64，这是他们历时两年才完成的，发布出来后真是一鸣惊人。它可以完美模拟当时的其他N64模拟器都不能完美模拟的《山脊赛车64》《萨尔达传说2》《恶魔城64》等多款大作，着实令人兴奋。目前Project64的最新版本已经升到1.5，支持DirectX8，对NVIDIA的GeForce 3/4和ATI的Radeon系列显卡都提供了很好的支持。这个模拟器最吸引人的地方就是它对游戏ROM的兼容度极高，在游戏中很少有Bug出现。利用这个模拟器可以很好地玩到《玛丽奥RPG2》《生化危机2》、EVA等一些不易完美模拟的N64名作，而且它的多语言插件还可以生成中文操作界面，让中国玩家感到格外的方便和亲切，因此Project64可以算是当时最好的一款N64模拟器了。

说罢任天堂，我们再来看看世嘉。世嘉公司虽然在2002年初退出游戏主机市场，不过对应世嘉游戏主机的模拟器软件仍在蓬勃发展着。GG/SMS（SMS是世嘉于20世纪80年代主推的8位游戏主机）的模拟在2000年进入了最后阶段，而挑起这一大梁的正是Meka，其完成度之高天下莫可争峰。而且Meka是家用机模拟器中唯一一个敢号称99.9%完成度的模拟器，在这一点上即使是商业化的SMYNES和MG都要甘败下风。Meka的完成度不仅体现在游戏兼容度上，更体现在对GG/SMS硬件周边的模拟上——Meka将世嘉为SMS所开发的众多稀奇古怪的周边设备几乎一网打尽，仅凭这一点就足以让Meka傲睨天下了。

在MD模拟器方面，随着GENS宣布完美支持唯一的那个40MB游戏——“16人街霸”后，可以说也实现了技术上的最终态进化。到2002年，仍在保持更新升级的是GENS和KEGA这一对竞争者，KEGA声称自己已经超过了GENS的技术水平，而GENS则称自己为世界上最好的MD模拟器。另外MD当年的两大Add-on——SEGA Super32X和SEGA CD所对应模拟器也在2000年出现，这意味着MD模拟器的技术竞争会在新的起点重新开始。最早宣布支持S32X的模拟器是一个名为AGES的纯S32X模拟器，这个模拟器在1999年初就曾发布过运行S32X Demo的截图，但真正支持商业游戏还是在2000年。有意思的是在AGES万众瞩目即将发表时，另一个全新的MD/S32X模拟器突然从半路杀了出来，抢走了原本属于AGES的桂冠，它就是VEGAS，同时它在模拟MD方面也异常的优秀。客观的说VEGAS在S32X方面的兼容性比AGES要差，但AGES一开始所需要的ROM转换着实吓退了不少使用者，后来AGES发布了一个AGES_NEED工具包，使这个模拟器可以直接支持CD ROM。

同S32X模拟器一样，第一个可以运行商业游戏的世嘉土星模拟器SSF也在2000年出现了。虽然它不是唯一的SS模拟器，不过与其他还在苦陷于运行BIOS阶段的SS模拟器相比，SSF显然领先了一步——可以以异常缓慢的速度输出图像甚至是多边形了，从v0.05开始，SSF完善了对背景图层的支持，这使一些2D的SS游戏达到了可以“演示”的运行效果。直到2001年10月，SSF才升级到了v0.06 Prototype R2版，可以运行《梦幻之星合集》《公主的皇冠》等有限的几个游戏，但是在PⅢ电脑上运行起来速度非常缓慢（也许放到PⅣ电脑上可以得到令人满意的效果吧）。另外还有几个SS模拟器——如Giri Giri Project和Satourne声称也可以运行像《梦游美国》这样的著名SS游戏了，并不时的在网上发布几张游戏截图出来给大家看看。总的来说，SS模拟器应该算是各种模拟器中发展得最为缓慢的一个了，好在它从未停止过前进的脚，只是谁也不能确定到底哪一天才会有真正完美的SS模拟器出现在玩家们面前。说来也真是有趣，与PS相比，SS不仅在游戏主机市场上败给了PS，就连在模拟器上也无法与PS相比。下面，我们就来说说PS模拟器。









在1998年相互竞争的PS模拟器的两大开发组——PSEMU和PSYKE在1999年1月宣布合并了，建立了一个名为TAB的组织，换句话说，就是原PSEMU开发组吸收了新的成员MOONSHADOW、RASKY和TWIN。新的开发组使他们的PS模拟器获得了更强的开发力量，同时他们公布了3个新的模拟器组件——第一个是新的PSEMU PRO版本，第二个是新的光驱组件，第三个是新的手柄组件。3月，因为有两个成员找到了自己的工作，使得这个小组的开发力量受到了严重的影响，不久之后，PSEMU的开发便终结了。然而就在这时，一个新的PS模拟器ePSXe登场了，它被公认为是PSEMU的继承者，它使用了与PSEMU完全相同的插件系统，在各方面的表现都可圈可点。目前的最新版本是1.52，在PⅡ 450电脑上就可以得到不错的运行效果，可以直接使用PS游戏光盘或光盘镜像压缩包，支持85%的PS游戏。由于ePSXe插件系统的开放性，所以有一些程序员愿意为它开发各种可以提高效能的插件（包括图形、声音和控制插件）。有鉴于此，又有人专门为ePSXe开发了插件及配置管理软件，可以让玩家自己针对具体情况使用不同的插件及不同的配制方案，非常方便。比如使用NVIDIA系列显卡的就用Pete's OpenGL Driver显示插件，而使用ATI显卡的则用Pete's D3D Driver，使用3DFX系列显卡的用Lewpy's 3dfx/Glide GPU就可以得到最好的画面效果，而老一点的显卡譬如i740、SIS、G200等使用Pete's DX6 D3D Driver也可以得到不错的





效果，声音插件使用ePSXe SPU Core后就会有不错的效果。一般来说，只要能将插件调整好，就可以得到比真实PS游戏机还要强的游戏运行效果（电脑终于胜过了游戏机，不过是老游戏机）。

真正掀起PS模拟热潮的并不是PSEMU和ePSXe，而是当年大名鼎鼎、轰轰烈烈的Bleem。Bleem模拟器在1998年底便发布了beta版，它一出现便表现出良好的模拟效果，不过它并不是免费的，它以商业软件的面目出现在市场上。1999年2月，Bleem的第一个BATA版发布，采用ASM编程，功能强大，兼容性好，支持MDEC，因此可以显示黑白的CG动画，在奔腾200电脑上可以全屏流畅的运行，1996年和1997年出的PS游戏绝大多数都可以用这个219Kb的“小”程序来运行，这在当时的玩家们看来简直就是一个奇迹。3月22日，Bleem发布了第一个官方试用版，提高了模拟器的兼容性及运行速度，并支持了彩色CG动画，支持全部音乐音效，支持完整的PS记忆卡，支持Direct3D，而Bleem对电脑的配制要求则不高，最低只要求奔腾166，16MB内存，1MB硬盘空间，它在DAVES的网站上一出现便创下了18小时下载4万次的记录，Bleem的商业前景时分看好。而PS的“家长”SONY公司对此当然不能容忍，于是将Bleem告上了法庭，然而这个位于圣地亚哥的仅有几个人的小软件开发公司居然打赢了官司。Bleem的市场总监David Herpolsheimer说：“Bleem的作用就是让PS游戏成为众多PC游戏中的一部份，我们相信Bleem的发售结果就是提高PS软件的销售量，这样最终的受益者只有SONY公司和他们的软件开发商。”不管SONY公司能否接受Bleem如此“帮它提高销量”的做法，Bleem的正式零售版还是如期发售了，用这个版本可以运行当时绝大多数的PS游戏，因而在一段时间内得到了大量模拟器玩家的青睐。不过接下来就没那么好了，对于后来新出的PS游戏，Bleem没能及时提供很好的支持，再加上其他一些方面的Bug，使玩家对Bleem的抱怨越来越多。到10月份，Bleem升级到1.5版，可是它在技术上的领先地位已经被其他同类模拟器所赶超。不过在2000年的E3大展上，Bleem还是大出了一回风头——推出了可以在DC主机上超水准运行PS游戏的Bleem for Dreamcast（即Bleemcast），并于同年9月15日正式发布了这个产品，宣布Bleem可以让PS游戏画面分辨率在DC上提高1倍（即从320×240提高到640×480），PS所有被认证过的游戏（包括盗版）都可以在DC上运行。而Bleem在PC上的版本升级由于受到开发Bleemcast的影响而变得更加缓慢，Bleem开始成为绝大多数用户质疑和抱怨的对象，由于太多无聊的争端和宣传，Bleem最终只升级到了1.6a beta，便在玩家们的一片抱怨声中以及SONY公司的百般打压下停止开发了。然而不管怎么说，Bleem的确在模拟界做了一件轰轰烈烈的大事——最先将模拟器作为一种合法的商品推向了市场，并得到了消费者的认同。而与Bleem有些相似又完全不同的，则是Connectix——一个因虚拟PC计划（可以使Macintosh机运行Windows软件）而出名的公司，于1999年初发布了他们的“虚拟游戏站”——VGS，这是一个在“大苹果”机上使用的PS模拟器，Connectix在最初的三个星期里平均每周的销售额就超过了100万美元，同时他们还在开发PC用的VGS软件。自然，VGS和SONY的斗争也在法庭内外同时展开了，虽然VGS取得了绝大多数的胜利，但却失去了关键的一场——法庭宣判在和SONY的官司结束之前，VGS不得在市场销售，这无疑是相当致命的。然而最终旧金山联邦地方法院还是拒绝了SONY要求停止VGS出售的要求，这更加助长了VGS的进一步发展，这便是它与BLEEM完全不同的地方——在与SONY的斗争中，VGS因胜利而发展，BLEEM因落败而消亡。接下来，VGS已经和ePSXe成为了并驾齐驱的两大主力PS模拟器，同样被公认为是最好用的模拟器，它对PS游戏的兼容性非常好，尤其在运行2D的PS游戏时效果格外出色，不过由于它不支持3D硬加速，所以在运行3D的PS游戏时效果就不如ePSXe好了。其他比较出色的PS模拟器还有AdriPSX ILE Edition、PCSX、FPSE，这些模拟器的开发也都进入了非常成熟、实用的阶段，其中FPSE还可以运行个别其他模拟不能运行的游戏（如《寄生前夜2》），和其他PS模拟器形成了互补。总体来说，PS模拟器已经发展到了接近完美的阶段，不象SS模拟器还在起步，如此大的反差也从一个侧面说明了两种同一时代游戏主机的巨大不同。





说罢家用机模拟器，让我们再来看看街机模拟器的发展状况。杰出的Capcom CPS1底板模拟器Callus虽然在1998年就已官方宣布终止，但是Patch版的出现又带来了新机会。Callus的官方组织BloodLust将Callus的源码授权给CPS2Shock小组修改，使他们可以把新的CPS1 ROM加入到Callus的支持列表中去。而且后来又出现了一个叫Finalburn的CPS游戏模似器，算是对Callus的一种继承和发扬吧，因为它不仅能模拟CPS1游戏，对CPS2游戏的支持也非常好。而1998年到1999年这两年间，最出风头的还是NEOGEO模拟器。于1998年年底发布的NEOGEO模拟器DANJI是一个韩国人制作的模拟器，第一版只支持《侍魂Ⅱ》，并支持声音，但效果不理想，在后来的几个版本中又支持了《龙虎之拳Ⅲ》《拳皇96》《拳皇97》《合金弹头》等一些经典NG游戏。1999年1月，NEOGEM又发布了新版本，使得NG模拟器出现了三足鼎立的局面，即NEORAGE、DANJI和NEOGEM。当1999年4月NEORAGE重出江湖演变成了NeoRageX，占据了NG模拟器的统治地位，由于其便利的GUI操作界面和良好的运行效果（在奔腾100上就不错了），使得大多数玩家都用它来玩NEOGEO游戏。虽然这个模拟器到了0.6b便再也不升级了，不过它近乎无限的扩展性和高兼容度使它一直到了2002年的今天仍保持它的生命力，像最新的NG游戏《拳皇2001》《合金弹头4》等都可以用NeoRageX 0.6b完美的模拟出来。作为一个已经停止升级几年的模拟器，这是绝无仅有的神奇。到了2000年以后，又有许多新的可以运行NG游戏的模拟器涌现出来，例如Neblua、Calice32、Kawaks、A.C.E等，不过它们都不再是单一的NG模拟器了，而是还包括Capcom CPS1和CPS2在内的多街机模拟器。而且随着版本的升高，像Neblua还加入了对Konami和PGM部分街机游戏的支持，Calice32和A.C.E则还提供了对System16/18机板游戏的支持。

除NG游戏外，模拟Taito街机游戏的Raine也在1999年有了较大的发展，所支持的游戏从二十几个猛增到二百多个，不过到2000年时Raine却落下了它的帷幕——由于作者的离开而宣布终止，用当时官方的描述来说，作者Antiriad之所以结束Raine是由于“对模拟器原则看法的改变”。万幸的是Antiriad结束Raine的编写以后公开了它全部的源代码，使任何人都可以把Raine的传说继续下去，不过对于2000年的模拟器玩家们来说，Raine的终止确实是一个坏消息。而2000年的一个好消息就是IMPACT登场了，只要拥有IMPACT+3D加速卡+PⅡ450，就等于拥有了一台价格昂贵的Capcom ZN-1和ZN-2主力街机了，可以玩到《街头霸王EX》《斗神传2》《超人学苑》这样的街机名作，因此IMPACT模拟器一时间震撼了整个模拟游戏界。IMPACT的开发人说他们在编写IMPACT模拟器时，把注意力集中在模拟器的核心开发工作上，而不是图形插件和控制插件上，因此当他们决定要发布IMPACT模拟器时，只作出了一个OpenGL图形插件，所以他们在取得了PSEmu的许可后，使用了PSEmu的键盘控制插件。与IMPACT相关的还有Modeler模拟器，这个模拟器的模拟对象是比CPS2机能更强的SYSTEM32底板街机游戏。之所以说与IMPACT相关是因为Modeler的作者在发布模拟器后便宣布停止开发了，并将模拟器源代码授权给了IMPACT小组的成员继续开发。然而到了2001年时由于IMPACT小组出现了“泄密”事件，使得IMPACT和Modeler的开发都停了下来，这不能不说是一件让人极为遗憾的事情。好在2002年初又出现了一款叫作ZINC的模拟器继续IMPACT的辉煌，它不仅支持IMPACT所支持的所有游戏，还支持Taito FX-1a和Namco System 11机板的街机游戏，这下IMPACT总算后继有人了。

我们还是把模拟器之王——MAME放在最后来说。这个多种街机模拟器在1999年就把NEOGEO游戏纳入了自己的势力范围，并且让90%的NG游戏都发出了声音。此后它继续走“多机种制霸”的路线，大肆入侵原来由Callus、NeoRage、Rage、Raine、M72、Shark等贫机种模拟器所盘踞的领域，一些几乎被人遗忘的老游戏在MAME上又重获了新生。时间跨过2000年，MAME所能模拟的游戏也超过了2000个。到如今，MAME模拟器的版本已经升到了0.61，共支持3469个游戏（其中固有游戏有1595个，其他为衍生游戏）。由于所支持的游戏数量太多，MAME在启动时的速度应该是所有模拟器中最慢的一个（在ROM齐全的情况下），它对电脑配制的要求也是越来越高，MAME 0.61版至少需要PⅡ450才不会让一般的玩家等得太久才能玩上游戏。除此之外，MAME在其他方面的表现都还是相当不错的，它所支持的游戏80%以上都可以完美模拟，几乎将1990年以前的老街机游戏一网打尽，而1990～1999年的街机游戏也多数收在其中。它的Windows版本——MAME32的GUI界面制作得相当完善，鉴于支持的游戏太多，MAME32提供了多种分类方式，包括按游戏类型、CPU类型、控制类型、画面类型、声音类型、模拟器版本、出品公司、出品年代分类，供玩家查找自己所喜欢的游戏，玩家还可以将自己最喜欢的游戏单独归入一个分类中。此外玩家还可以查看每一个游戏的全称、ROM名、出品公司、出品年代、游戏画面、游戏海报、相应街机照片和相关的文字资料（前提是必须要在安装目录下有相应的数据文件，这些数据都是可以随时从网上下载得到的）。从2000年到2002是MAME大踏步发展的年代，MAME在玩家中的人气度一直保持着高位。

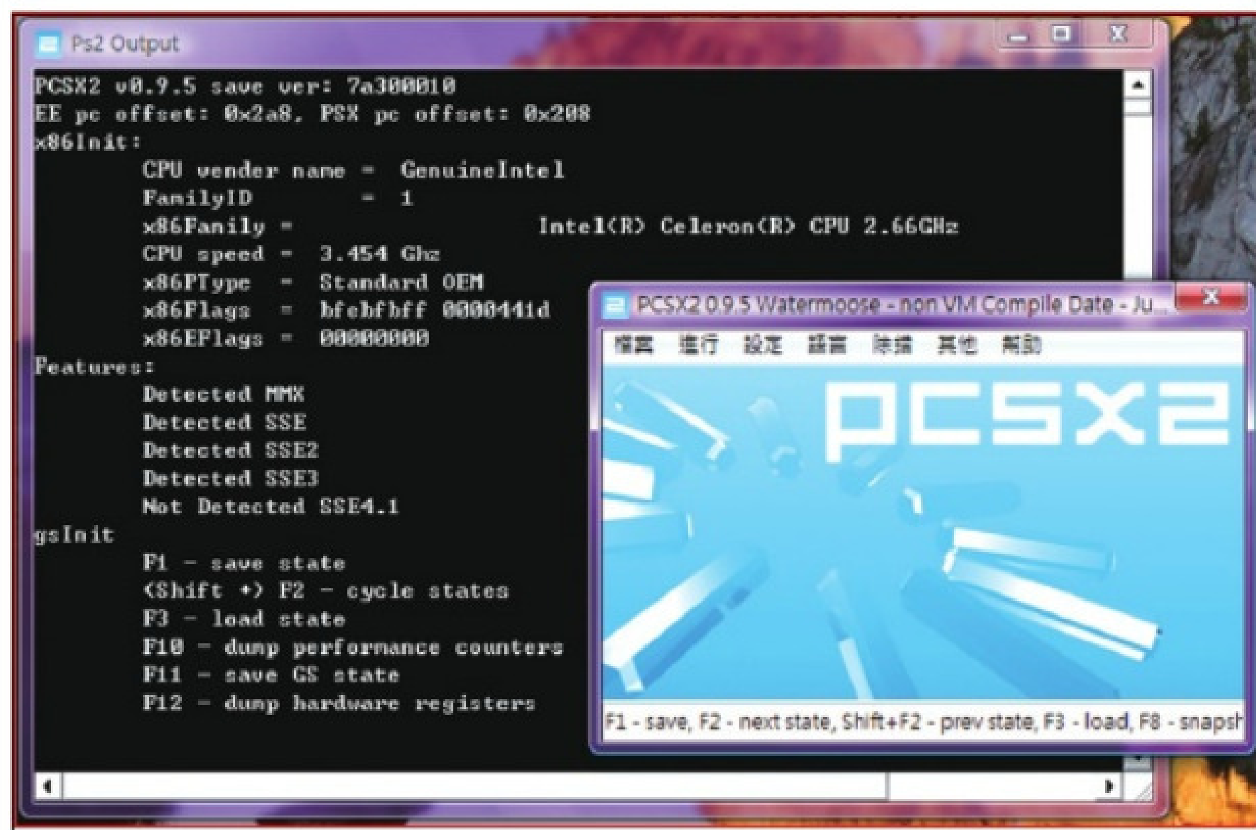
在相当长的时间里，很多人认为在PC上完美模拟PS2游戏是不可能完成的任务，这主要是PC性能上的限制。当然，这也不是说只要电脑足够强劲，就一定能把PS2游戏模拟好。

PCSX2是目前最流行的PS2模拟器，不过在2006年之前，由于软件本身还有待完善，加之PC性能的限制，它运行游戏的速度不是很快，而且很多游戏不能运行或运行不正常。此后的0.9版本在性能方面已经有很显著的提升，支持双核CPU后，运行速度比之前的版本更上一层。搭配上使用双核CPU（AMD Athlon 64 X2或Core 2 Duo）的电脑，再配合上性能不错的显卡，绝大多数PS2游戏都可以顺利模拟出来。



实际上，现在对PS2模拟器做总结性文章为时尚早，首先，像PCSX2这样





的模拟器还远未达到完美的地步，现在去做PS3的模拟器还是天方夜谭（笑），所以无论是玩家也好、模拟器开发者也好，目光都还集中在PS2模拟器这一块儿。其次PS3的热卖也使SONY对PS2模拟器开发者的阻力大降（不要忘了前文提到的SONY的两场官司），我们当可期待，在不久的将来，会出现可完美模拟绝大多数PS2游戏的模拟器。

凭借着PS和PS2的热卖，SONY一步步地走向成功的顶峰，但是，竞争激烈的游戏机市场，永远不会有长盛不衰的王者。2001年，巨头微软进入游戏机市场，给整个市场带来了巨大的变数。曾经的领先者任天堂自然也不甘心失败。时光荏苒，三大厂商的新世代主机又将全面上市，SONY、微软和任天堂都拿出了自己看家的本事来推广各自的新产品，这一次游戏机大战到底是鹿死谁手呢？

首先来看看微软，2005年5月12日，Xbox360在当年的E3游戏展前一星期首度亮相，2005年11月22日正式开始在北美地区发售（在欧洲上市时间为12月2日，在日本上市时间为12月10日）。

Xbox360采用定制的IBM PowerPC处理器，有3个对称的核心，运行频率高达3.2GHz，CPU运算能力为每秒90亿次点乘运算。定制的ATI图形处理器，每秒5亿个三角形，每秒48亿次着色操作。采用512MB GDDR3内存，12倍速DVD-ROM，硬盘容量可根据玩家需求配置。还支持4个无线游戏手柄，有3个USB2.0端口、2个记忆卡插槽等。

俗话说的好，先下手为强，在提前发售的这一年时间里，Xbox360占据了欧美游戏市场的巨大份额，不过由于文化等方面的差异，Xbox360在日本市场反响一般，让SONY和任天堂暗暗松了一口气。

SONY推出PS3，是Xbox360正式发售差不多整整一年以后的事儿，2006年11月11日PS3在日本正式发售（当年11月17日在美国发售，2007年3月23日在欧洲发售）。

PS3采用的CPU是频率为3.2GHz的Cell处理器，包括1个Power PC核心和8个协同处理器SPE，256MB XDR主内存，可外接2.5寸硬盘，256MB GDDR3显存，图形处理器为NVIDIA RSX/500MHz。采用了吸入式蓝光Blu-Ray驱动器，基本上支持目前市面所有常见格式的游戏以及娱乐光盘。

由于采用了Cell处理器和蓝光DVD，PS3的成本非常高，虽说售价也不低，但还是给人赔本卖吆喝的感觉。

微软和SONY都已出招，且看任天堂要如何应对。任天堂游戏设计师宫本茂在一篇专访中表示，Wii在2001年GAMECUBE推出后就已经开始构想，当时是将计划重点放在游戏机和玩家之间崭新的互动方式上。“当时的共识认为硬件能力并不是游戏机的全部，市场上无法同时让太多高性能的主机共存，就像地球上若是只有凶猛的肉食性恐龙，它们可能会自相残杀，最后导致自身的灭绝。”是的，让我们再重复一下——“硬件能力并不是游戏机的全部”，确乎至理名言。



跟紧SONY的动作，任天堂的Wii于2006年11月19日在北美发售，在日本的发售时间是2006年12月2日。

Wii采用的CPU是IBM Broadway处理器，工作频率729MHz，GPU是ATi开发的Hollywood图形芯片，支持的最高分辨率为480p（854×480）。手柄端口4个（无线手柄）、GameCube手柄端口4个、GameCube存储卡插槽2个、USB2.0接口2个。内置512MB存储，光驱兼容8厘米GameCube光盘、12厘米Wii光盘，有两个扩展SD插槽等。

对比可知，Wii在硬件性能上与竞争对手Xbox360和PS3有相当的差距，Wii最大优势在于它独特的动作感应控制器，Wii能识别出玩家做出的动作，它将创造一种全新游戏方式。Wii的游戏手柄和其以往的手柄形状完全不同，它采用了一个运动感应控制器，用无线蓝牙与主机直接相连。这款新手柄突出“仿真体验”，通过显示设备中的感应器，感知玩家手臂的运动。Wii的这种简易操作模式使得非常多的非传统玩家（女性和中老年人）都乐意尝试这种游戏。



就目前来看，微软、SONY、任天堂三家竞争激烈，Xbox360和PS3似乎更倾向于硬件性能方面的竞争，Wii则另辟蹊径，在游戏机本身的亲和性方面做文章，这场次世代游戏机大战到底谁会成为最后的赢家呢？

在这场竞争中，微软占得先机取得了一些优势，Wii凭借着独到的创意后来居上，但SONY也没有被甩下，蓝光光驱这个现阶段看来还有些超前的东东，在未来的一段时间内能为SONY挣到不少有效分。纵观游戏机的发展史我们会发现，某款游戏机的成败很大程度上取决于第三方软件厂商、游戏产品的支持，越多的游戏开发商支持，越多的游戏大作出现，该款游戏



机的前景就会越好。不过在这一点上，微软和任天堂略微领先，但差距并不明显，所以三方的竞争将会变成一场持久战，三方比实力、比创意、比耐心，还要比看谁少犯错误。当然，这种竞争是玩家们乐于见到的。

说罢游戏机市场，再来看看近10年来的掌机市场，游戏机那边是三强鼎立，掌机这边确实两雄争霸。

任天堂的NDS（Nintendo Dual Screen），北美地区在2004年11月21日发售，日本于2004年12月2日上市，欧洲则在2005年3月11日发售。中国大陆由任天堂合资厂商神游科技使用“iQue DS（iDS）”的名称推出，于2005年7月23日发售。

NDS有上下两个包含背光的3英寸液晶屏幕，可显示26万色，分辨率256×192。以往许多游戏中必须要透过画面切换才能看到的讯息，现在可以方便地使用第二个屏幕来显示，这是NDS了不起的创意。触控式屏幕的设计是NDS又一亮点。使用下方的触控式屏幕和附带的触控笔，玩家可以灵活自如地控制游戏，而且这种操作模式可以实现之前很多通过按键不能实现的操作。声控识别可以让玩家通过机身内的麦克风，用声音来操纵游戏。

2006年3月2日，任天堂在日本发售了名为NDS Lite（简称NDSL）的新机种，原本的NDS逐渐停止生产。

NDSL改进了一些NDS设计不良的地方，增加亮度，而且还可以调整四段亮度以配合不同环境下游戏。

在2006年7月底，任天堂正式宣布NDS主机日本地区销量突破1000万大关，为日本电玩史上销售最快的主机。至2008年2月底，NDS全球销售量即将突破7000万台，其中日本2200万台、美国2100万台、欧洲及其他地区2450万台。

任天堂于2008年10月2日在日本召开“秋季战略发表会”上公布NDS第三款主机NDSi，主要是增加了一个30万像素左右的摄像头，取消原本向下兼容的GB/GBA模式，增加了SD卡扩充插槽。

SONY公司的PSP（PlayStation Portable）于2004年12月12日在日本发售，在美国的发售时间为2005年3月24日。它采用4.3寸16：9比例、背光全透式的夏普ASV超广可视角TFT液晶屏幕，屏幕大小达到480×272像素，而且色彩鲜艳亮丽、显示效果不错，游戏画面在掌机游戏中绝对是出类拔萃；可播放MPEG4等格式的视频文件和MP3格式等音乐文件；使用PCM音源，对应3D环绕立体声，音域广音质也好。使用新研发的6厘米直径大小的“UMD”光盘作为游戏以及音像媒介，有USB接口与Memory Stick DUO记忆棒插槽，支持无线联机功能，机能拓展潜力巨大。

PSP同它的竞争对手NDS相比，有其独有的优势，它已经不再是单纯的掌上游戏机，更像是一个综合性的小型娱乐平台，玩游戏之余，还可以听音乐、看电影、上网、看电子书等。

PSP上的模拟器是模拟器发展的新亮点，目前PSP已经拥有了近四十个机种的模拟器，现阶段对FC、GBC、MD、SFC、NeoCD等机种的模拟已经比较成熟了，在运行速度和兼容性上都有不错的表现。鉴于本文主题是讨论PC上的模拟器，此部分内容不再细写，有可能的话可另开专题介绍。

归根结底，模拟器只是个人电脑PC和各类游戏机的衍生品，它从出现到发展壮大到繁荣，实际上都是受到PC和游戏机发展影响的。

所以就目前来看，在经历了一个高峰期之后，模拟器开发进入了一个平稳发展的阶段，未来何去何从似乎也不能太确定。为什么这么说呢？首先是现在游戏机市场上争雄的三家——Xbox360、Wii、PS3，要么是暂时无法模拟，要么是没有模拟的必要，而PS机种之前的模拟器，基本已经发展成熟，现在比较令人关注的点只有PS2模拟器一个（街机模拟器可能是另外一个热点）。

从长远来看，微软的Xbox360将极有可能同个人电脑PC同一化，变成一个综合性的应用娱乐平台，微软早就有类似的计划。即使Xbox360和PC各走各路，如果以后推出的游戏大作都同时有PC和Xbox两种版本，用PC来模拟Xbox还有什么必要性呢？Wii的情况也是一样，在尝到了不以性能而已创意取胜的甜头之后，任天堂下一步不知道会想出什么样稀奇古怪的点子来，这毕竟给PC移植带来相当的难度，而且如果移植到PC上不能“完美移植”Wii带给游戏者的游戏乐趣，这种移植还能有多大意义？PS3方面的情况看起来要好些，随着PC性能的提高及编程技术



的日趋成熟，PC上模拟PS3应该不难做到（有人认为，以现在电脑硬件发展的速度，相当长的时间内PC性能还达不到足以稳定顺畅地模拟PS3的程度，我以为没有那么悲观，电脑硬件发展的速度经常是出人意料的），但就是这个不会时间太长的“空档期”，也会充满了变数，虽说Xbox360、Wii、PS3现在三强鼎立之势已成，但一年之后情形会怎样？两年之后呢？某种意义上说，模拟器只是一种廉价的“复现”方式，那个时候我们是不是还需要用这种方式来重温PS3给我们带来的乐趣，谁知道呢……

我们注意到，Wii实际上是向下兼容任天堂的很多老机种（包括FC、SFC、N64等），PS3也是向下兼容PS2和PS的，这实际上就是一种“模拟”，虽然这和在PC上模拟不是一回事儿。

讨论PC模拟器的专题，自然而然地带着怀旧和伤感的气氛。PC模拟器，经历了充满程序开发者热情的史前时代、艰难曲折的发展道路，达到了超乎开发者和玩家想象的高度，辉煌之后将何去何从，我们拭目以待！



台服“大航海”新政之痛

斗人是网游的泥沼，它迫使你天天进行重复枯燥的行为，不断升级、赚钱，只为赢取各种形式PK的胜利。
将现实生活的资源引入游戏是网游的另一处泥沼，假使除了时间外，还要支付服务费之外的金钱，游戏的性质就发生了根本变化。
遗憾的是，似乎这两样都是运营商乐意看到的。

■北京 潇小小

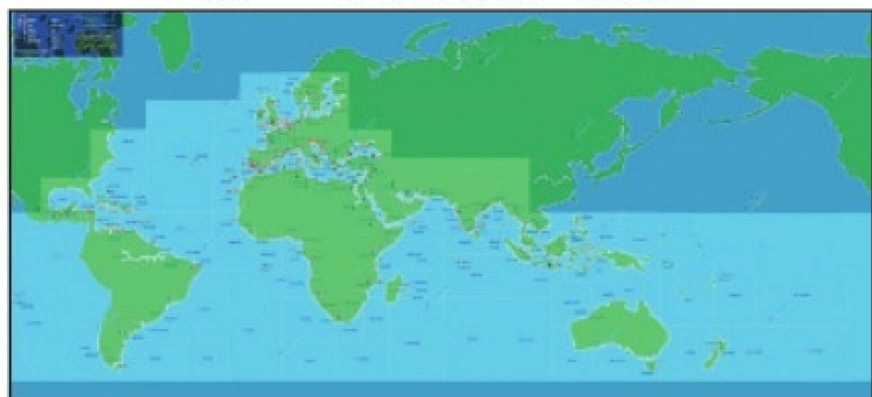
我是一个《大航海时代Online》（以下简称“DOL”）的忠实玩家，从2006年国服开始内测的第一天建立账号，在国服上悠游一年多。遭遇运营商盛宣鸣倒闭事件后，我与朋友转移到大宇经营的台服上白手起家。之后尽管中荣巡游接手了国服，并且答应游戏角色资料均不删除，但我们因为喜欢上了台服相对悠闲的游戏气氛和较好的人际沟通，没有再回来继续经营以前的旧号。遗憾的是，大概也是在玩了一年多以后，最近我们又遭遇了台服的一次服务器震荡。

台服3周年之变

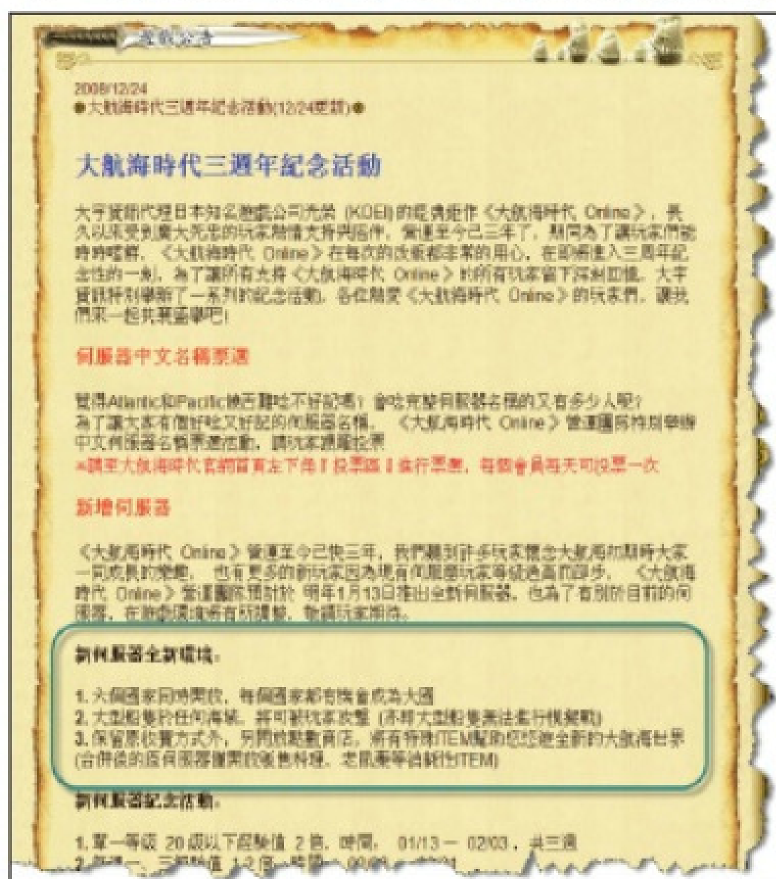
自2005年内测以来，台服就开有两组服务器：Atlantic与Pacific，玩家习惯地称之为A服与P服。台服版本更新的脚步略快于国服，很多时候，都只比日服低一章的版本。DOL的世界地图是逐章开放的，我离开国服的时候，船最远只能开到非洲、印度与加勒比诸岛国城市。这一年跟随台服的版本更新，我驾着我的小船一步步开进了加勒比沿岸、东南亚、南美东岸、澳大利亚，直到最近一章开放的南美西岸，现在没有涉足的地区只剩下东亚、北美和南北极。就当我暗暗猜测光荣下一步将如何处理新地图时，却先碰上了大宇DOL的3周年之变。



台服DOL的最新版本：印加帝国


目前台服DOL开放的地图（灰色为不可航行区）

2008年12月17日，一则来自官方网的“大航海时代3周年纪念活动”通知打断了许多游戏玩家的游戏进程，通知的内容同时涉及合服与开新服。根据官方的安排，2009年1月13日时将合并原有的A服与P服，而另一个全新的服务器（现在已经被命名为“幽灵船”）将横空出世。这一通知首先令玩家们大吃一惊，因为之前并没有任何通知或征兆，突然“空降”的消息让游戏内的各个聊天频道都炸了锅。不过，在全面审视自己的账号、商会的商馆会突然遇上哪些可能的问题之后，更多人的眼光开始被“新服”的各种属性所吸引。



官方服务器变动通告

在官方通知中这样写道：“1.6个国家同时开放，每个国家都有机会成为大国；2.大型船只于任何海域都将可被玩家攻击（亦即大型船只无法进行模拟战）；3.保留原收费方式外，另开放点数商店，将有特殊Item帮你悠游全新的大航海世界。”

第一条通知无可厚非，有利于形成新的国家均衡环境（目前游戏中有西班牙、葡萄牙、英国、法国、荷兰、威尼斯等6国，但由于版本开放之原因，前3国先开，因此也形成了大3国和小3国不均衡的“历史遗留问题”）。但后两条才是最本质的改变。

显然，根据第二条规定，新服将是一个全面鼓励PK的服务器。尽管根据历史，16世纪的大航海时代是一个商人与海盗并行的历史时期，有些舰队今日行商，明日就可改头换面成为海盗。但在DOL游戏的原设中，欧洲部分的海域是安全的（起初东地中海为危险海域，后来也变更为安全海域），用户除非讨伐红黄名海盗，或双方自愿模拟，否则无法攻击其他玩家；而欧洲之外的其他海域则为危险，玩家可以任意PK。不过海盗虽然可以在各地随意抢劫玩家，但由于“大航海”地图广大，零散在世界各地的玩家很难“集中”被抢，只有欧洲才是玩家最为集中的地区，因此新的规定将使PK规则对每一位玩家造成的威胁倍增。同时，由于军人无法进行“模拟战”，要练习战技，也只能在真刀真枪的PK战中进行，一战下去，恩仇立生，


玩家进入危险海域将会被提示

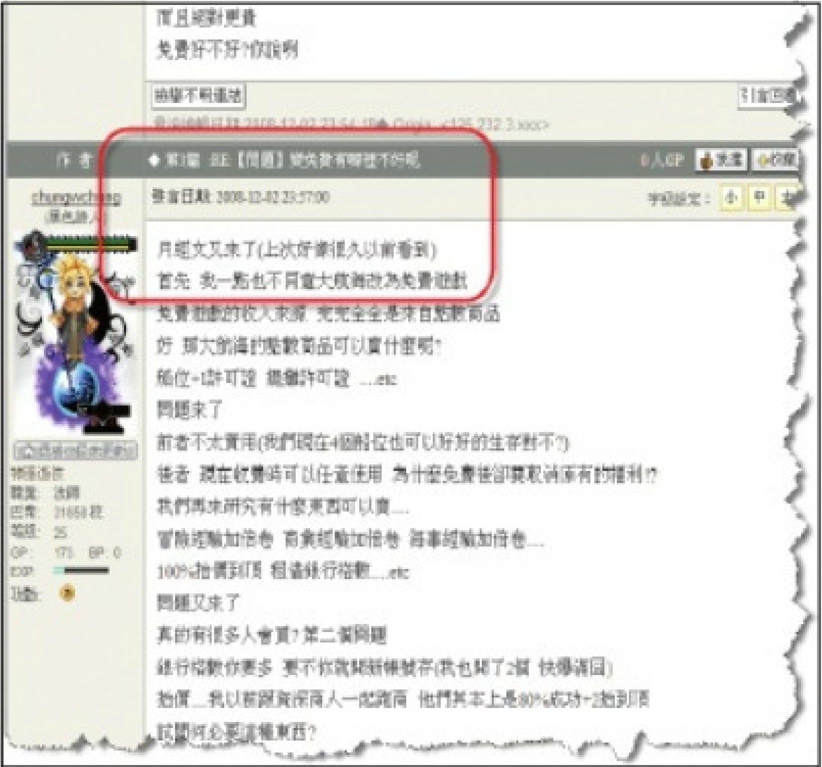

大海战是官方举办的国战活动之一，是常规性PK活动

再不复往日和气演练之风气。

而另一项规定则将服务器彻底推向另一种运营模式，那就是用户可用点数（实质就是现实的货币）直接购买游戏中的道具。目前还没有看到有哪些道具可买，但很容易猜想，若能让玩家以现金去购买，必将会对游戏平衡性产生重大影响。现在大宇也未明确提出新服将来是否会完全免费，只靠卖道具过活。但这显然是大宇的一块“试验田”，如



以往较高级的道具只能从玩家处购得，图为玩家在摆摊卖道具

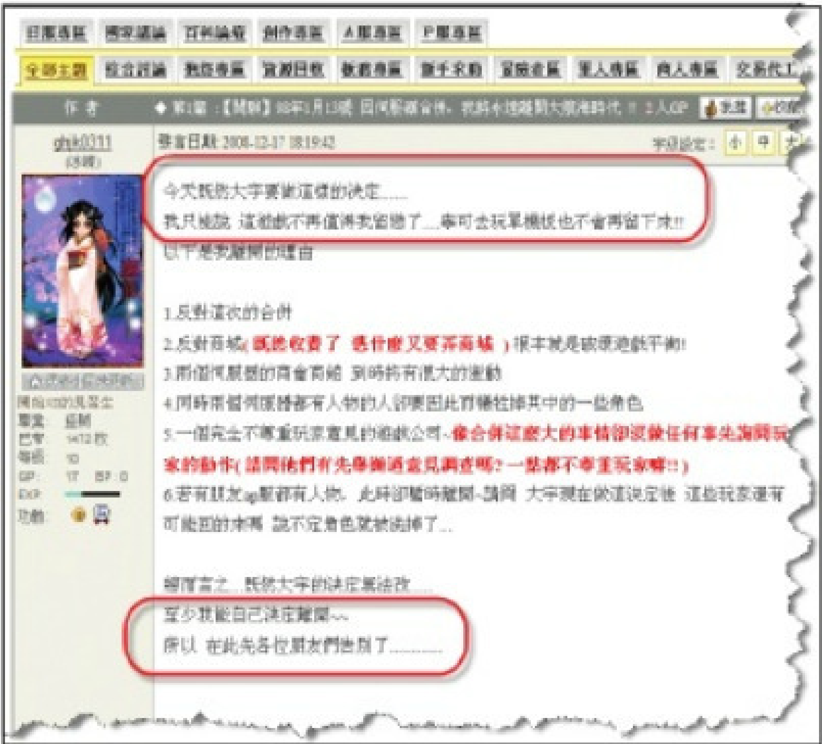


半个月之前，玩家还在讥讽建议免费卖道具的帖主

果“效益好”，将来完全免费也并非不可能。如此设定，只能让老玩家们大跌眼镜：大宇终于也按捺不住了！早在台服DOL运营的这3年中，就有极少数用户在“巴哈姆特”游戏论坛上发帖，“建议”大宇可以卖道具，但是都被一众忠心玩家乱棒打回。但谁又能猜到，风水轮流转，昔日可笑之言竟然即将成真！

为何偏是大航海不可承受？

至本稿撰写之日，通告的时间已近一月，A服和P服的原玩家，在了解到合并后的服务器并不会有太多改变后，除了烦恼于关于商馆保留的问题之外（参看后文），也慢慢恢复到正常的游戏，只是心中的那份不爽与失落仍是难以掩藏。但也有部分的玩家，因为此事心灰意冷，几欲退出这款曾经深爱的游戏，



一名老玩家因服务器变化，愤然决定离开游戏

并对大宇的做法表示难以平息的愤怒。

应当说无论是哪个游戏，一个在正常月费制度下认真玩过的玩家，都会对这种突然而来的、打破游戏均衡的改变，感到物质（游戏中的物质世界）与精神上的双重不适。值得注意的是，在台服DOL这次改制中，引发的抗议绝非那么简单。实际上，大宇并未在合服后的服务器推行“新政”，而仅是在“隔壁邻居”试行，但仍旧导致了众多老玩家的非暴力不合作抗议（退出游戏就是最极端的表现了）——这完全不是一次“改变”那么简单。某种程度上，也许在众多老玩家的心目中，DOL这个游戏已经成为了某种精神图腾，而大宇在“隔壁”的改变，虽然表面上只是实施另一种不同的运营策略，但却表现出了对这种精神的不尊重。那么，为什么还要给一个不尊重自己的公司继续缴费呢？

1.这绝不是一款泡菜游戏！

每款游戏都试图在模拟生活的过去、现在与未来，抛开表层的画面、音乐与动画不论，一个角色扮演类游戏的模拟结构是否宏大，很大程度决定了这个游戏让玩家在里面所待时间的长短。为什么只有极少数人厌倦生活？原因只在于生活无穷无尽的变化。每款游戏的复杂度都无法与生活相比（这也是一个人不可能全部活在游戏中的原因），但是它可以尝试尽可能地模拟生活。



三项等级已达最高的用户，仍旧在游戏中追寻个人乐趣

泡菜游戏与DOL的区别就在于此，虽然DOL中也有商、战、冒（险）3类等级和诸多技能等级的设置，但在游戏中，这些等级绝非最终的追求目标。由于DOL旨在描绘出欧洲地理大发现时代的历史背景，安排了异常庞大的模拟系统。一个人物等级全满的人，除了投身于商会运作与人际交往之外，仍有大量的游戏乐趣可去追寻。这与一般泡菜游戏的“打怪→升级→换装备→打更高级的怪→……”的简单路线形成强烈对比。

以一个有志冒险的玩家作例，即使他初期已将所有冒险技能练到顶级，冒险等级也通过反复练习达到最高级，但



冒险技能等级全满才只是冒险生涯的开始



几乎每个发现物背后，都有一个故事

伊斯兰世界最伟大的旅游家之一伊本·白图泰的故事任务

对于他的冒险生涯而言，这还仅是一个开始，因为游戏安排了多达1700多个发现物等待他去寻找，这些发现物覆盖考古、地理、宗教、美术、财宝、生物等六大类，几乎每个发现物都有一个故事相伴。而如果有心，通过一个简单的发现物，你可配合网络搜出一系列相关的背景知识（还记得你当初玩“大航海”单机版查地图的经历么）。例如我就曾从一个美术发现物开始，查到了一个以前不曾知晓的画家，发现自己很喜欢他的绘画风格，而现今，我已经收集了他

几乎所有电子版的作品。

而即使他将所有的发现物都找齐，这个游戏仍能提供关于冒险方面的其他趣味。以我的个人经历为例，虽然自己已在DOL中航海时间超过两年，也算半个资深玩家了，然而最近一次冒险组队中，队友提醒我注意正西边的星空，我才突然发现原来DOL天空上的点点星空居然是全真模拟的，展现在我面前的正是冬季星空中最著名的“猎户座”！这之后的航海过程中，我开始不断寻找自己知道与不知道的星座：北极、大熊座、南十字星座……而且还慢慢发现他们的位置会随季节变化而不同，这直接导致我之后开始研究DOL的时间系统……当有一次我把这个事情告诉一位朋友时，他的比喻更为精辟：好比一件漂亮的衣服，你原本只是冲着品牌和价钱去的，但有一天，你突然发现了一个设计精妙的细节，于是在喜欢之外，不仅发现物有所值，从此更是对此品牌忠贞不二……



航海过程中看到的星星并非乱点，这是西北星空的猎户座

类似这样的细节，在DOL这款游戏中比比皆是，使得这款本来系统设计已经足够庞大的游戏更添质感，无法不让人赞叹。话题说回来，作为一个已经领略了这种精妙滋味的玩家，碰上运营商乱入，破坏系统平衡，简直就是在一场闹剧之后又遇到一场悲剧（悲剧不就是把美好的东西破坏给人看么）。至于要引入PK机制来增加用户上线时间，对在这种乐趣之中悠闲自得的玩家来说，当然也难以接受。

2.这是成年人的游戏

运营商遭到老玩家抵制的另一个原因，也许是没有注意这款游戏中玩家的平均年龄与成熟度。2009年是我人生的第30个年头，其实“大航海”并不是我第一个上手的网络游戏，却还是一头扎在其中。让我没想到的是，在这个游戏中，年纪比我更大的玩家一抓也有一大把。以我所在的台服商会来看，绝大部分都是已经工作的玩家，学生玩家较少，并且普遍表现为不会长期在线。而会友中，已有妻室甚至带有儿女的也不在少数，我在其中戏称这是一个“老男人的收集器”。这类玩家了解到游戏的内涵后，很容易成为铁杆支持者。比如我自己，当时国服停运，两三个月后第一次在台服上扬帆，虽然开着最小的船，但内心的激动真是难以言喻……

另一方面，DOL由于拥有较为复杂的游戏系统，加上与常见的“打怪升



新增的航海学校对游戏门槛过高有所缓解，但仍做得不够

级”游戏思路迥异，因此便具有一定的上手难度。尽管在2007年底的一次更新中加入了“航海者养成学校”的新手教程系统，其门槛仍比一般网络游戏高。此外，由于游戏中的大量趣味是体现在宏大的历史文化背景中的，所以对人文精神还未培养起初步兴趣的年轻玩家来说，往往上手后只在海战这个相当狭窄的层面中投以关注，没多久就索然退出了。

大宇作为运营商，这次的举措显然是将这种新手难切入的现象理解为PK机制缺乏，乃至于直接走到免费的道路上去……实在令老玩家们大跌眼镜。也许他们也意识到，日本游戏开发者在设计这款游戏时，忽略了受众市场的文化水平，他们希望能从自己的角度进行弥补，然而这种弥补的手法，从老玩家的眼光看来，实在算不上高明。

3.“大航海”的历史优越感与包袱

由于本人亦是游戏业的从业者之一，因此自2006年上手这款游戏以来，就不断听到周围有朋友说起，“大航海”这个背景并不适合做成网络游戏，甚至有人看了第一眼就预测它将在中国市场上失败。这个预测目前虽然还未最终实现，但DOL在国服运营历程的飘摇动荡，也确实部分验证了这一预测，而现在大宇的做法，其实也是暗暗透露，这款产品并没有为公司创造多少利润。

究其具体原因，当然与上面提到的两点有关，但确实也跟“大航海”的单机背景相关。长达4代的单机作品，让DOL一上线就赢得了广泛的关注，而游戏设计确实也一脉相承地延续了单机



类似于金字塔这样的发现物变得更为直观

版的优点。例如上千个冒险发现物，便是单机作品中近百个发现物的扩展。文化趣味上也同样未改变，只是发现物，特别是遗迹变得更为真实和触手可及。然而在吸引老玩家的同时，也注定这款游戏背上了一个定型的历史包袱，不可能全面吸取网络游戏在运营上的诸多设计要素，例如许多发现物的冗长发现历程，就很不适合网络游戏现今“短平快”的特色。运营商此次表现出的与老玩家的某种对立，也许正是这一包袱的最直观体现。

合服商馆问题之争

接下来的另一个问题，让大宇在玩家心目中的形象更加急剧下降。此事也从另一侧面验证，想将玩家推向任何形式的PK，都需要慎之又慎，这个问题就是合服之后的商馆归属问题。所谓商馆，是大城市中地图上所辟的一块专门区域，可供商会租赁使用。因为一个城市的商馆数量限制在20个，因此最



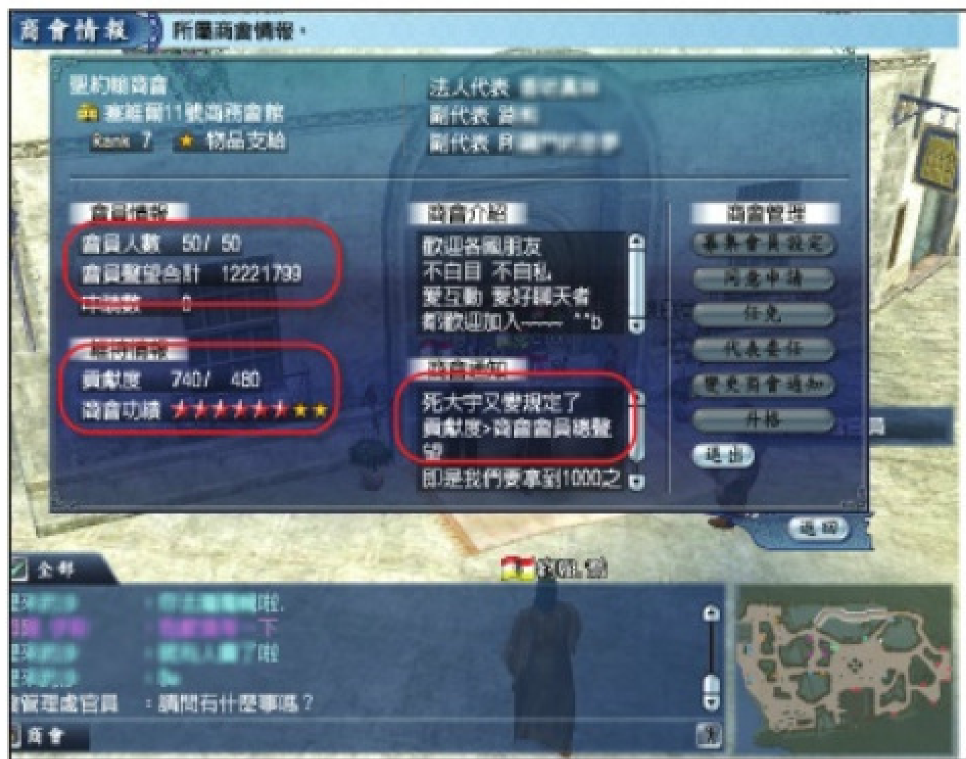
商馆区一般情况下都是冷冷清清



只有在合服前夕，才开始有商会在即将告别的商馆前合影

初商馆功能开放之时就已被瓜分一空。尽管商馆在平时没怎么被使用，甚至可说商馆区是一个大城市最冷清的区域之一，然而商馆目前可生产特定的衣物道具，并且最关键的是，拥有商馆会为一个商会增添不错的凝聚力，新手招募也更方便。

可以说DOL在合服正常运营3年后，这些东西已为人所熟识，甚至熟悉得被很多人忽略。因此谁都没想到，合服会将此这个问题变成近两个月的争论中心——原因很简单，一个城市只有20个商馆，但两个服务器合并之后，却有40个商会拥有商馆，僧多粥少，因此必须重新划定商馆归属问题。

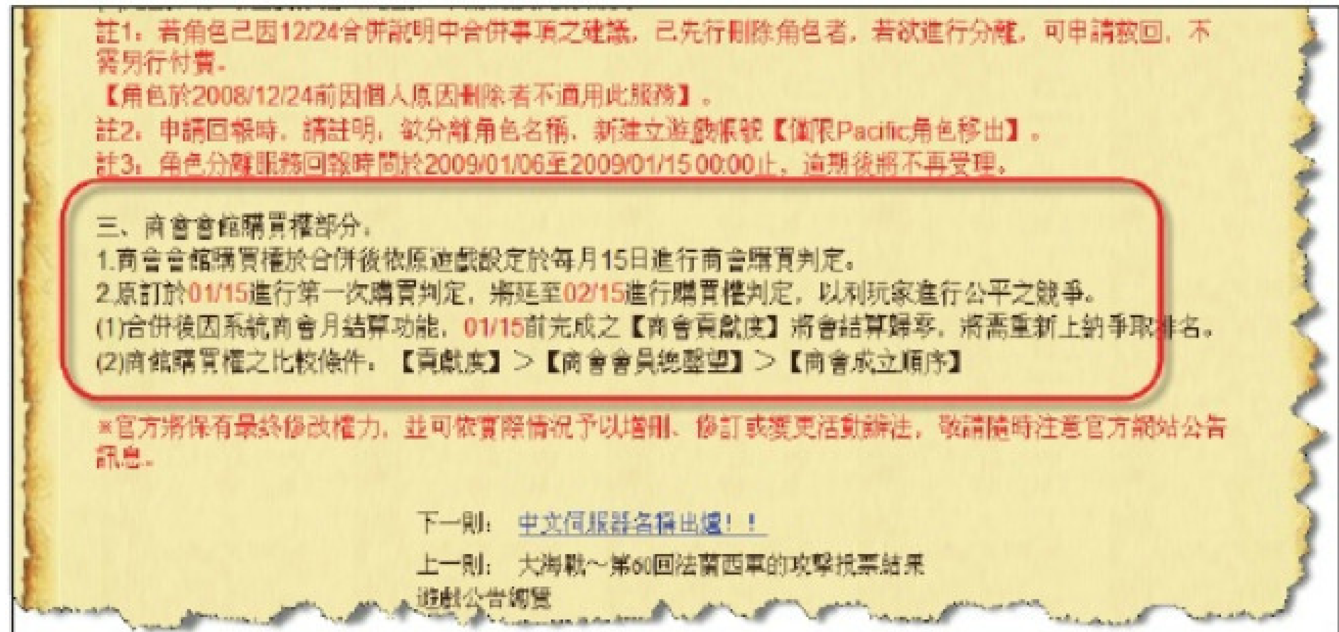

商会声望与贡献度成为两个争论不休的焦点，还请注意右下方商会公告中的抱怨

于是官方规定，所有商馆全部收回，各商会重新抢购，而判定优先购买权的标准是商会所有会员的总声望，甚至还于不久后公布了各城市二服所有商会总声望的排名。为了抢夺有限的商馆，各商会都开始动员会员们在合服之前多冲声望，会员们这时也愿意拿出时间和以往储备资金来帮助商会度过“难关”。然而很快有人发现，让声望低的新会员退出，从MSN上叫来已经不玩的老玩家加上，将会“事半功倍”，这样便导致了不少新手玩家的误会与不满。

大宇很快发现了这个问题，于是一周后公布了第二版的商会抢购优先权标准，这回的关键词是“贡献度”。根据游戏规则，每个月份，各商会都要向系统缴纳指定的物品，缴纳后即形成当月“贡献度”，由于物品通过会员上缴，而每个会员上缴次数有限，商会总人数也有限制，因此贡献度也有限。以往在一个城市的商会管理局，各商会的每月排名即是通过贡献度来决定，如此规定似乎也合情合理。但之前冲声望的玩家顿觉被耍，怨声四起，最关键的是，大家很快再次发现，这回把不上线的会员踢掉，再补充进来新入点的小号，更加“事半功倍”……


贡献度关系着商会总局的排名次序

就当大家为此事不满之际，大宇又出台了第三版的规定：先按“贡献度”排名，再按“总声望”排名！最后导致的应对之策变成了这样：各商会纷纷按第二个方法踢掉不上线成员、加入已入点小号，待缴完贡献物之后（入会后要过一段时间才可缴纳物品），再踢掉声望低的小号，加入第一个方法中请来的老玩家号，并号召大家继续冲声望……


註1，若角色已因12/24合併說明中合併事項之建議，已先行刪除角色者，若欲進行分離，可申請救回，不需另行付費。
【角色於2008/12/24前因個人原因刪除者不適用此服務】。
註2，申請回報時，請註明，欲分離角色名稱，新建立遊戲帳號【僅限Pacific角色移出】。
註3，角色分離服務回報時間於2009/01/06至2009/01/15 00:00止，逾期後將不再受理。

三、商會會館購買權部分。
1.商會會館購買權於合併後依原遊戲設定於每月15日進行商會購買判定。
2.原訂於01/15進行第一次購買判定，將延至02/15進行購買權判定，以利玩家進行公平之競爭。
(1)合併後因系統商會月結算功能，01/15前完成之【商會貢獻度】將會結算歸零，將需重新上納爭取排名。
(2)商館購買權之比較條件：【貢獻度】>【商會會員總聲望】>【商會成立順序】

※官方將保有最終修改權力，並可依實際情況予以增刪、修訂或變更活動辦法，敬請隨時注意官方網站公告訊息。

下一則：中文伺服器名稱出爐！！
上一則：大海戰～第60回法蘭西軍的攻擊投票結果
遊戲公告總覽

一改再改的商会购买规则

如果你也亲历了这样一阵混乱，就肯定会理解到“不折腾”一句的金贵。关于这一问题，一位玩家在“巴哈”发表过这样一段评论：“大宇想改的时候不去咨询玩家，后来被某些大喊‘不玩了’的玩家骂一骂，便又退缩了。想要改革，或者想办法取得民意支持，或者硬顶着压力我行我素，非常不幸……大宇两者都没有做。”可谓点评到位。

DOL何去何从

无论大宇此次的企划如何不得民心，合服、开新服计划毕竟已成定局，玩家也唯有忍气吞声接受。于是在DOL的其他服务器上，各种变化也悄然发生。其中最让我吃惊的是，一向以PK著称的大陆服务器，却于2008年12月30日起，正式运营一组PvE服务器，其中的“E”借指“环境（Eviroment）”，也就是完全取消玩家之间的PK（PvP），而只需与服务器环境进行“博斗”，说实话，这样的服务器环境，已经让我心动了一小下，甚至一度兴起回去玩的想法。

但是来自日服的一个新消息却是与之泾渭分明。该消息称，日服的下一个改版将开放6国外的第7个国家势力：伊斯兰势力。众所周知大航海时代之前，基督教一直与伊斯兰教长期对峙，而这个新开的势力将允许玩家叛逃伊斯兰国家，并且就像历史背景所预示的那样，双方将进入空前的PK大战——据介绍，只要海盗玩家足够多、足够努力，就可将安全海域转化为危险海域。也就是说，即使是欧洲，也可能顿时变作血腥之地。而危海要转回安海，则需要众多“正义”军人的努力。如果这一消息成真，估计这一版将成为大航海自开服以来，至今为止PvP的极致。


中荣巡游开始正式运营PvE服务器

面对DOL叫好不叫座的情形，运营商与游戏制造商都在想方设法做出一些改变。也许通过不同服务器来细分不同用户市场，会是一个较好的办法。但作为一个老玩家，我一直在想：要如何才能让一个新玩家迅速了解到这款优秀游戏的真正内涵呢？通过PK可以吗？通过免费可以吗？或许这一切，不过是我内心的执拗吧……



日服官网新章节“奥斯曼的威胁”预告

今天，荣誉即吾命

这一阵儿常上NGA的同学一定知道“国王护卫者”事件。能在NGA“刷版”的话题并不多见，而且与以往不同，不是什么什么门，而是一次对所有网游玩家游戏行为的讨论，其中有赞赏，也有鄙夷，有好奇，也有理解。虽然之前有过很多次针对游戏行为的讨论，比如抢矿、恶意PK、刷屏等等，但都很容易得出个结论错对，不过这回却有所不同。OK，我们先来看下事件回放。

■重庆 Jump

“你们休想过我这一关！”

铁炉堡，国王大厅。

部落联军围攻铁炉堡的战斗似乎快进行到尾声了。除了国王麦格尼•铜须和他最忠诚的卫士，整个铁炉堡几乎已经沦陷。这座丹莫罗不落的堡垒，矮人的荣耀之城，如今却要以这样的方式迎来历史的终结。

潮水般的部落大军虎视眈眈的集结在国王大厅门外，正待一声令下蜂拥而入时，这些嗜血而野蛮的异族发现，那位一直守护着铜须国王的卫士竟是一名女性人类圣骑士。她的嘴角渗有鲜血，高贵的铠甲污损不堪，但手中的巨剑仍在昏暗的地下城中迸射出灼热的光芒——那正是“国王护卫者”，先知麦迪文的宝藏，曾经守护过国王的神器。她目光如炬，对那些躁动着的异族高喊道：“你们休想过我这一关！”

这并不是《魔兽世界》的小说或者传说中正在拍摄的电影中的情节，而是来自于WoW国内洛萨服务器的真实一幕。

当时，国内《魔兽世界》更新了3.0版本，也就是所谓的“冰封前夕”。在这个为《巫妖王之怒》预热的版本中，玩家可以取得一些新资料片的成就，推倒对立阵营四大领袖的成就是其中最酷的之一：如果玩家成功取得这个成就，不光可以得到醒目的独特头衔，更可以获取一头实用又拉风的黑色战熊坐骑奖励。为了联盟的尊严和部落的荣耀，呃……以及炫目的成就奖励，组团推倒对立阵营的英雄成为国服近期最流行的活动，一时间各大主城


Plapla在NGA上发布的原图





Fans加工之后的图片

腥风血雨不断。

2008年12月14日，在某国内知名魔兽世界论坛上，一位名叫Plapla的圣骑士玩家发布了主题为《凌晨洛萨部落又在PvE啦，小骑士记者战地见闻》的帖子，本意是讽刺阵营比例严重失衡的洛萨服务器部落方对联盟领袖肆无忌惮的攻击。然而，原作者多半没有想到的是，他在原帖中几张关于部落围攻铁炉堡的截图却成为之后一段时间内整个CWoW界都在议论的话题。

截图中，Plapla的女性圣骑士角色站在铁炉堡的矮人国王麦格尼•铜须身边，高举着手中的盾牌，在她视线所及之处的大厅通道里站满了敌对玩家角色——进攻铁炉堡的部落玩家。此情此景，面对没有可能战胜的敌人，Plapla如此喊道，“YOU SHALL NOT BE PASSED！”尽管这句台词本身是有语法错误的，但论坛上的其他玩家显然是非常喜欢这位“在面对没有希望的战斗时仍然毫不退缩守护着国王的圣骑士”，认为其具有真正的圣骑士精神。

由于她的行为和她使用的武器，这个事件最终得名“国王护卫者”，在国内WoW的Fans间广为流传，并引起空前的讨论热潮。大部分玩家认为国王护卫者的行为是值得称赞和效仿的，他们认为，Plapla的行为让他们回忆起《魔兽世界》早期的PvP时光，那些高喊着“为了联盟”“为了部落”满世界掐架的可爱玩家。但也有小部分人认为这位圣骑士的行为根本没有什么意义，甚至有作秀的嫌疑，是不合时宜的。

然而，讨论的热度和话题的流行度并没有因为小部分泼冷水的人而减弱，相反，数天之内，国王护卫者的话题席卷了国内各大知名《魔兽世界》论坛以及无数“魔兽”公会论坛。在讨论最热烈的几天里，几乎每过几分钟就会有人以Plapla原帖中的截图为素材进行PS处理，并发表以此为主题的图片，甚至制作成桌面和公会论坛背景。相关PS截图主题帖子的泛滥，导致版主一度出面建议玩家不要再继续制作更多的图片。不久之后，有玩家在国外某知名网络游戏论坛上发表了相关的主题，大意是来自中国的“国王护卫者”，赞扬了其“骑士精神”。

尽管国外玩家的讨论一度跑题到满地的坟墓和台词的语法错误，但总的来说，大部分国外玩家也相当欣赏截图中表现出来的Role-playing精神。（Role-playing，下称RP，是指玩家在进行游戏的时候“扮演”自己的角色，按照角色所处的时代和环境背景来仿效其语言，说话方式，动作甚至思考等行为的游戏方式）

背后的原因

国王护卫者事件起于一个阵营不平衡的服务器，强势一方希望拿到成就，而弱势一方有个顽固的玩家似乎不屈不挠地希望捣点小乱。

这本来是一件稀松平常的事件，就好像奥特兰克山谷的战斗，占据绝对优势的一方成群结队杀入对方将军房间的时候，往往也会遇到这么一两个负隅顽抗的顽固分子，其结果无一不是这些顽固分子被大军横扫碾过，谁也不会记得上一场战斗里那个最后时刻还呆在将军房间里，尝试把将军引到人群中的玩家姓



还记得当年的“暴风城攻防战”嘛？

名。然而，为何国王护卫者事件能够激起如此之多的反响，成为这样一个著名事件呢？

其一，故事发生在著名服务器洛萨，而且故事中有著名的部落公会星辰。作为第一批开放的老服务器，洛







WoW中，大多圣骑士都承载着“信念”盛名，从上至下分别为：
伯瓦尔·弗塔根公爵
大领主亚历山德罗斯.莫格莱尼（血色十字军）
白银之手创始人、白银之手骑士团首领乌瑟尔

骨子里的Role-playing

■北京 Psychoo

我们今天常说的Role-playing泛指RPG（Role-playing Game）中的“RP”，实际这个词最早出现在20世纪20年代，当时一位名为Jacob L.Moreno的维也纳精神病学家提出：相比谈话，患者更喜欢去扮演其他角色，借此可让自己获得更多、更简单的解决问题方法。

近20年来，这种方式越发在商业领域和教育机构流行起来，解决问题的方向也逐渐演变为如何学习成为一个角色，以用于在未来可能发生的情况下做出决定和判断。



攻守兼备的探险队伍组好啦

“宇航员在练习任务中所做的，飞行员在模拟驾驶中所做的，成千上万的士兵在军事训练中所做的，这些其实都是角色扮演。如何指导售货员如何与顾客打交道，指导医生如何向病人询问病情，指导教师如何应付突发情况，所有这些都需要真实情况作为指导标准。”

在商业领域初战告捷后，角色扮演这种方式繁荣发展了50多年，并延伸至各种公共和私人范畴。比如教学体系，包括社交技能、思想交流技巧、人际交往等方面，还有自救小组、组织管理、领导训练、专业培训、社会学研究，甚至体育等。

当然，还有我们熟悉的个人娱乐方式，也是今天要讲的Role-playing Games。

我想无论你是什么类型游戏爱好者，RPG这个词儿一定多少听说过，说不定还玩过几款，那么究竟该如何诠释RP呢？

我有个朋友，是欧美奇幻的忠实拥趸，当年EQ在国内测试时，拉着我一起参加了测试。他玩的是巫师职业。记得有一次我们组队做任务，要在一个地方不停打怪，整整一个下午，他一直坐在队伍最后方，而且一句话都未曾说过。后来我问他，你怎么不说话呢？他告诉我说，因为在这个世界中，巫师都是不善言辞、冷酷高傲的，我怎么能与你们这些不懂魔法力量的凡人说话呢！

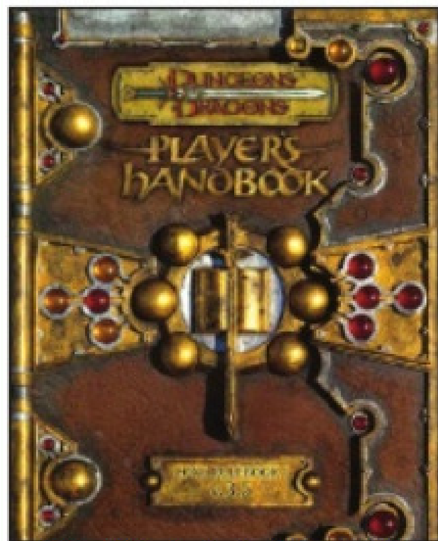
我想，这便是RP。

虽然RP这个词首先出现在精神病医生嘴里，但我这位朋友绝对没有什么毛病，除去有时爱吹吹牛外，基本算是个老好人，平时见了女孩子就脸红那种。我也曾问过他，为什么要这么做呢？他的回答是：“我也说不好，总想着如果真的在这个世界里会怎么样，不由自主地便代入到游戏里了。”

没错，对于广大RP爱好者来说，就是这种“不由自主地代入感”让他们乐此不疲，在向往的世界里，按照那个世界的法则，演绎一个“活生生的”的角色。不是故意去特立独行，也不是做作的孤芳自赏，只不过是一种自娱自乐的游戏方式，和喜欢杀小号、喜欢装异性、喜欢收集物品等没有什么本质区别，而且还是有益无害。

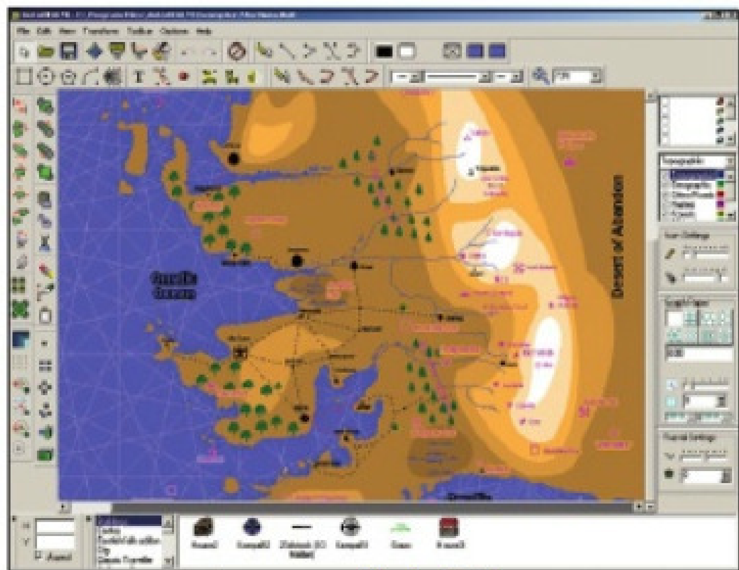
说起RP，就不能不提“跑团”。什么是跑团呢，简单说，就是一个“圆梦”的游戏。小时候有没有幻想过拿着宝剑斩获巨龙救下公主？有没有在梦里变成“杀人不留名”的江湖侠客？有没有计划过如果自己是“超人”该如何运用能力？跑团便是这样一个让你扮演你喜欢角色的游戏。至于如何去玩，限于篇幅这里便不详细介绍了，粗略讲，就是几位玩家围坐在一起，其中一个充当“主持”角色，其他人按照“主持”写好的剧本，按照规则进行游戏，包括陷阱、战斗、宝物、对话、Boss等常见的RPG元素。至于如何理解、诠释、表现你所扮演的角色，就全凭你自己了。另外，也有在网络游戏里玩跑团的，因为一款合适的游戏，足以为跑团爱好者们提供所需要的世界背景。

如同前文所述，RP实际上存在于各个领域，由最初的病理研究，发展至有商业价值的培训理念，最终由电子游戏发扬光大，包括大家熟悉的Cosplay，甚至一些“行为艺术”，其实都包含在角色扮演的范畴之内。对于游戏里的RP行为，有人把它定义为一种“游戏精神”，我觉得还是有些“上纲上线”，其实那就是与生俱来的性格秉性，骨子里的“Role-playing”，如同王小波所说，“思考的快乐”。


著名的“龙与地下城”玩家手册

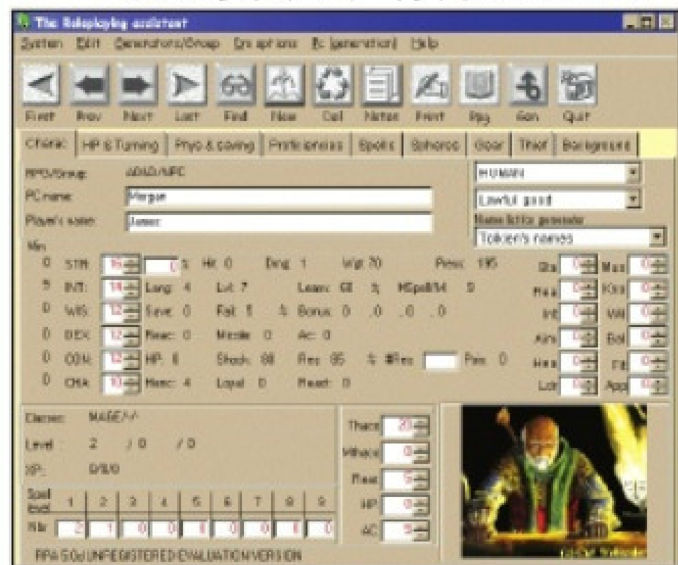
萨服历来便是部落优势服，随着部落方超级公会星辰的不断强大，联盟方的不断走低，洛萨服务器的阵营平衡每况愈下，到了冰封前夕，部落和联盟的实力已经完全失衡，几乎沦为部落的“PvE”服务器。作为洛萨服务器的联盟圣骑士，作者Plapla一开始便站在弱势的一方，而作为国内最知名公会之一的星辰，此时此刻自然站在了强势的一方。两相对比，强弱分明，便更显得那句“你们休想过我这一关”气势非凡，英雄盖世，虽然只是游戏，但还是颇为感人。

其二，国王护卫者事件得益于作者Plapla的职业和装备，正好符合Role-playing元素。想象一下，如果截图中出现的不是一位坚强的人类女性圣骑士，而是一名猫着腰、潜行着的男性暗夜精灵盗贼，或者看起来就疯疯癫癫的侏儒术士，效果又会如何？正是那名举着“考达拉碧空”盾牌的圣骑士使得此情此景便具有了非常的渲染力，而这种渲染力来自于每一名玩家心目中对使用圣光的职业的一些敬畏。


跑团所用的游戏地图

谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正，尽管骑士守则也许不完全符合暴雪游戏中对圣骑士的定位，但毫无疑问，这张截图很好地诠释了何谓骑士精神。其实这种RP精神在国内并不是一直吃香的：国内唯一的RP服务器金色平原的失败，一度使得人们认为RP精神在国内的《魔兽世界》里完全是天方夜谭。

不过事实上，作为MMORPG，《魔兽世界》的Role-playing本身还是有些矛盾的：毕竟这是一个强调长时间在线、注重粘滞度的网络游戏，所以当满眼都是求组喊队、物品买卖、公会招人等信息时，RP行为多少会让人觉得有些“稀奇古怪、不可理解”。


人物属性是跑团中十分重要的一步

然而，“国王护卫者”事件广受欢迎也能说明一个问题：RP精神是使这个游戏变得更加美丽的有趣调剂之一。当玩家看着那位圣骑士会心一笑之时，想必也回忆起了初入艾泽拉斯世界时的青涩时光，那些“十字路口保卫战”“暴风城攻防战”等纯粹的昔日乐趣。

坦诚地讲，自从进入外域时代，所谓的PvP不过是玩家在自己的主城里排队战场或者竞技场，野外则是“骑着飞龙呼啸而过，不带走一片云彩”。正当野外PvP和主城攻防这些“真正”的PvP要素即将被玩家们淡忘的时候，暴雪又给了玩家互推阵营首领的动力。

“国王护卫者”事件是攻城大潮中一段小插曲，但注定是不会被淡忘的小插曲，关于阵营平衡，关于RP精神，它引起了很多值得玩家们思考的东西。写下文章标题时，不由想起很多电影镜头和书里的情节，有真实的，也有虚构的，但都传递着同一种力量：信念。中世纪的骑士精神虽然不是简单两句便可说清，不过“荣誉即吾命”这句话却是真正传续下来。之所以流传甚广，我想正是因为它如同大多佛偈圣言一样，对于我们凡人来说是力有未逮的吧。于是在电子游戏里，在那个虚拟的世界，我们重拾这份信念。所以让我们一起呐喊吧：“为了国王的荣耀，为了酋长的骄傲。”

今天，荣誉即吾命。P

玩家语录

玩家1： 国王护卫者派派拉的故事，适合大家各取所需，却不必强加于人。往RP方面去想，我们可以想要多悲壮就有多悲壮，要多震撼就有多震撼；往实际去想，我们都知道就算挂了也可以跑尸而非删号，即便面对的是全服的部落，也谈不上一个“怕”字吧！

我只是想，所有人遇到这种情况都会觉得还蛮有意思的吧……换做是我的话，处在楼主当时的情形，只会觉得有个这么硬板儿的国王在旁边，我能够靠自己在战斗中给大量的部落制造阻挠，将是一件多么有意思的事啊！那张截图不过是快乐之外的RP收藏罢了，远不至于上升到“英雄”的程度。

玩家2： 你还是承认吧，RP就是作秀。秀给自己看也好，秀给大家看也好，RP说白了就是表演，就是作秀，没什么可辩驳的。不过RPG，就是扮演一个角色来作秀的游戏，玩的就是作秀。

难道说玩个游戏还分什么实干和作秀？难道非要组上40个强力到爆的玩家，24小时默默无闻地保护国王才叫做保护？

玩家3： 之所以能感动这里的大多数人，是你的真诚，荣耀和勇气。3年前的我们，看到南海、避难谷发生争斗，是真正的“热血沸腾”。一个下午，什么都不干，就是要和对方较劲。术士从远处拉人，密各自的朋友过来帮忙。这样的WoW已经逐步消失在我们的视线中了……

我相信从1.0走过来的玩家，肯定都经历过这些难忘的冲突，那段时间里，WoW是无可替代的。

但是看现在，就算看到对方攻击我们阵营的领袖，我也不太会去理睬，更别说是在副本或者做任务时候看到这些。相比Plapla，在那样一个鬼服，在国王的身前，你却没有退缩。这张截图唤回了我心中已经快消失的WoW，让我知道WoW中还要有荣耀和尊严，提醒我这是个MMORPG，不是“刷”的游戏。难道3年之后，这个游戏在我们心中只有0和1的装备吗？感动我的，正是你RP。原帖中你根本没有炫耀自己，就像大家说的，英雄不是自封的，而是被大家认可的。

与其说Plapla是英雄，倒不如说是座海上的灯塔，是你点亮了大部分人心中已经淡忘的东西，再次指引我们走回RP之路。

玩家4： 昨天铁炉国王倒下的时候我默默的去他身边输入了“/下跪”。

女骑士Plapla一次次冲进来的时候，虽然我对你“驱散”（这里指驱散对方身上的BUFF）得最快，也打断得最快。战斗结束后，对你打了“/敬礼”，不知道你有没有看到……

每一个队友和对手都是值得尊敬的，虽然我们是胜利者，但你的勇气和努力，会让我们一直谨记。这不是一场副本战，而是PvP行为，如果真的演变成40推1的RAID，又有什么意思呢？

玩家5： Plapal，我不会忘记你。是你让我这个从没热血过，一直很淡定的玩家感觉到全身在沸腾。

虽然我是联盟，但“为了联盟”从来不是我的口头禅，在野外我也绝对不会杀任何部落，即使是比我低级的玩家。看到同级部落都绕远远的，我只想快点做完自己的事，然后早早去休息，回到现实生活中。

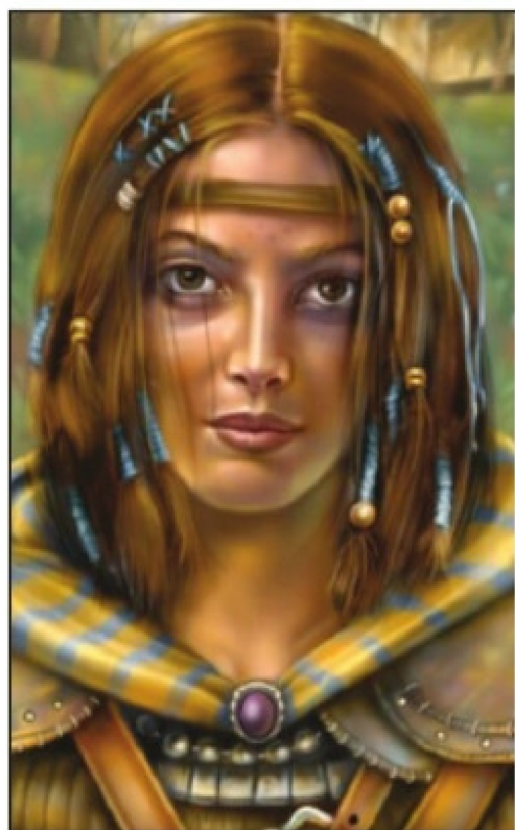
是你让我在经历过无数的“魔兽”精彩之后，第一次由衷的感动，是你让我找回了2年前初玩魔兽时的代入感。看到截图的时候，我真的觉得泪水都快要出来了，年度最佳摄影奖当之无愧。一切抨击你的人都是无知的，你应该无视他们，他们都是渣！

Plapla访谈

前面有事件回放、玩家语录，还有小编的胡说八道，当然不能缺了对主角Plapla的采访啦！一开始的联络并不顺利，Plapla以“只想安静玩游戏……”拒绝了我！凭借着不要脸的高贵品质，我终于将Plapla拿下！嗯……其实是因为Plapla知道我来自大软后，表示最早的RP概念便来自这里，当时，我感动得哭了……Ok，下面就一起踏上Plapla的RP之旅吧！

大众软件：你如何看待RP这种游戏方式？

Plapla：RP啊，就是要有一种“代入其中”的真实感吧，身临其境，体会角色当时的那种氛围。比如“博德”里乞丐问我要钱，我都会给他们，不管后果如何。我觉得RP很好玩，娱乐第一嘛，也可以说是一种幻想，小时候谁不想做英雄呢？哈！不过怎么说呢，说好听点是想象力丰富，说难听点就是精神分裂吧……哈！



Plapla最喜欢的BG2中人物娜丽亚•德阿尼斯

大众软件：你觉得一个喜欢RP的玩家，会对他的游戏方式有所影响吗？

Plapla：我想，每个人都有自己的游戏方式。

对我来说，适当地去扮演自己热爱的角色，就像看完了一本奇幻小说，然后自己成了主人公。

大众软件：从什么时候开始接触到RP？始于哪款游戏？当时感觉如何？

Plapla：最早了解到RP是从《博德之门Ⅱ》，这也是我最喜欢的游戏之一。真的给我身临其境的感觉，感觉艾瑞尼卡斯也没我强力！嘿嘿……当时有个朋友玩了一个暑假，跟我拼命说多好玩多好玩，然后我就尝试了。出了地牢，到铜冠酒店，奴隶船一战，让我爱上了这个游戏，足足打了10多次。玩“博德”的时候，我只做过一次邪恶路线，而且半途而废，玩不下去，走哪儿卫兵都追，挺没意思的。我建过许多人物，不管是守序、中立还是叛逆，但都是善良阵营的。如果剧情好，我会非常投入，就像每次我对明斯克都哭笑不得，有时候恨不得把“布布”捏起来往怪堆扔。我还参与过翻译修改，虽然只有一句话……我记得是阿诺门的的那句“Point the sword and I shall strick！”我翻译的是：“剑指何处，吾予痛击！”补丁里面有我的名字：DarCape，哈！（羞）我觉得弑父之仇，不能不报，所以阿诺门老爸被人杀死之后，我直接就把那人全家灭了……我宁愿不要那2点智慧加成。

大众软件：你觉得WoW是一款适合RP的游戏吗？或者说RP存在于各个游戏？

Plapla：WoW绝对是一款，不过整天RP也不行，比如秉持着“骑士不应该与术士盗贼组队”原则，会累死啊……凡事要适当不是吗？记得3年前公测时，我的法师在石爪山练级，遇到一个人类战士，那是相当RP，说出来的话，我一开始以为是NPC呢！名字也很像，特有意思。并不是各个游戏都RP，比如俄罗斯方块，怎么找到代入感呢……

大众软件：当你截下那张图时，最直接的想法是什么？

Plapla：好帅！

大众软件：事情在网上盛传之后，尤其是在NGA造成轰动后，你对此有什么想法？

Plapla：我本来估计顶个10来页就好，因为主要是觉得都鬼服了，还用Bug击杀领袖，挺没意思的。没想到后来会这么轰动，刚开始蛮开心，后来就觉得，其实这种事，每天每个服务器都在发生，大家把我说得太好了……其实我没大家说得这么伟大，我也有ID从洛萨转走……

大众软件：现在你在游戏中是否会遇到一些慕名的Fans？他们会对你说什么？你对此是否反感？

Plapla：会遇到……他们经常叫我“英雄啊，名人啊”，要求合照纪念之类的。第一次的时候呢，觉得很光荣，很有意思，但次数多了之后，说实话，真的就有点反感了……

大众软件：在你的游戏经历中，最喜欢的角色是哪位？最喜欢的职业是？为什么呢？

Plapla：最喜欢的是《博德之门Ⅱ》中的娜丽亚•德阿尼斯（Nalia de' Arnise）！“博德”中的法师哦！是智慧的象征！万能的职业！嗯，我玩什么都爱选法师，其次就是骑士。WoW里我玩骑士，一是觉得比较好看，人类女是衣架嘛……二就是在大部分欧洲奇幻背景里，骑士常常是一种象征，一种精神的标志。所以玩骑士当然要有点RP的感觉啦，比如我就很喜欢给人加血，还有给别人上祝福的时候，会顺便来句：May the light be with you！会因为自己是个骑士自豪。

大众软件：你觉得RP给你带来的最大乐趣是什么？

Plapla：轻松愉快地游戏，自我娱乐，舒缓学习压力。

大众软件：你对目前国内这种“快餐式”的游戏方式有什么看法？你觉得RP是否会盛行起来？

Plapla：我想，这应该是大势所趋吧，大部分玩家通过获得高端装备或者秒几个人，便可以获得很好的游戏体验，毕竟这只是一个游戏。每个人都有自己的游戏方式，快餐也好、RP也好，没有理由互相嘲笑和排挤，因为每个人的出发点和游戏理念不同，我觉得这里没有高低和对错，不能因为你S4全套就鄙视人家S2或者PvE，对吧？只要大家能从中获得乐趣，就不算是虚度这段时间。至于RP盛行，我觉得很难，因为它起源于DnD，而对DnD热衷的玩家相对整体而言，依旧是小众群体。

在与Plapla的交流中，我感觉到，他和你我一样，就是一名普通玩家，没有想借此事成名，成名之后会高兴，高兴之余也有烦恼，有着自己的现实生活，追寻着自己的游戏快乐。行文至此，这场由RP引起的大讨论也算告一段乱，结论如何，想必您肯定拥有自己的答案。最后，就用Plapla在论坛做的陈述作为文章结尾吧。

“请大家在强力、效率、G团、单刷的气氛下，也能偶尔想到，我们玩的是一款充满奇幻色彩的角色扮演网络游戏，就可以了。请忘了我吧，谢谢。”

“我不想当英雄，我也不是英雄。”

她游戏:女性网游观漫谈

念大学至今，闲暇时辗转于各个网络游戏，亲身感受到女性玩家日渐一日多了起来，同时男性玩家的抱怨和无奈也从没有停止：为什么我身边的她就是对网络游戏没兴趣呢？为什么我和她一起玩网游总闹矛盾呢？网游与两性关系这个话题大概永远没有可能说得清楚。且分享一点作为女性对网游的认知和态度，兴许能稍微解一下你的疑惑。

■北京 孙美好

兴趣最重要

一提女孩子的兴趣，不少人都会首先想到“臭美”。没错，爱美是女孩子的天性，身边很多女孩对网游的兴趣也是来自于对美好事物的“爱”。唯美的人物、漂亮的衣服、可爱的宠物、怡人的风景，都能成为吸引女性目光的焦点。我们不关心开发商有什么光辉业绩，也不关心代理商股票升了多少，更不关心这游戏是什么引擎，渲染用了什么技术。如果这游戏人物丑陋、穿着寒酸、场景乏味，那基本上就可以直接判死刑了。


被很多女孩用做头像的母牛


是的，衣服，好多的衣服……

尽管现在的网游已经提供了不少针对女性设计的系统，但更多时候，还是需要自行发掘更符合个人需求的东西。现实里外在条件很好的姑娘，往往不会在游戏里追求单纯的漂亮，更喜欢有特点而与众不同。有冒险精神的姑娘，往往不会秉持现实中的风格，更愿意展示自己不为人知的另一面。从RO中的牧师造型到WoW中的牛头人造型都有女孩觉得可爱，可见女性审美的跨度之大，能不能找到这里的切入点，就看够不够了解身边的她了。

如果你单凭一己之力没什么起色的时候，发动群众力量进行舆论造势也不失为一良方。既可以在现实中的老朋友圈中制造游戏话题，也可以把游戏中结识的新朋友介绍给她认识。

老朋友这个方法对爱凑热闹的姑娘们尤为有效。当身边的朋友都在玩某个游戏时，聚在一起自然就会聊起这个游戏，谁都不愿意总是成为“局外人”。有不少对游戏本身一无所知的女孩，问她这游戏玩的是什么，哪里好玩，回答是“统统不知道”。那为什么来玩呢？得到的回答大多只是因为朋友在玩。当然，实施这“耳边风”大法也不是什么朋友都行，如果都是男性，会有“狐朋狗友”之嫌。但如果找到她的闺蜜，至少是同性朋友来吹这股风，那其中掺杂的姐妹情和攀比心，也许会让事情顺利得多。

启用新朋友则风险稍大，如果这朋友不对女友的胃口，不仅拉拢不到她，还可能会让她对网游世界失望甚至反感，也就有可能阻止自己的爱人混入其中。如果选择的新朋友是女性，那更是犯了大忌，这原因不点自明。

总的来看，这个方法适用于那些喜欢追求新鲜感的社交女孩，身边朋友再多也还是很乐意认识不同类型的新朋友。另外也适用于那些没有什么朋友而略感孤独的女孩，如果能通过虚拟世界融入人群，对她也算一点点安慰。我们在游戏中见到的女性，这两种类型占了较大比例。

女人心，海底针

常言道：女人心，海底针。能不能摸到这根针，除了一点点的运气外，更需要敏锐的观察、足够的交流和深刻的领会。同样一件事对于不同性格的女孩，态度和处理方法可能是大相径庭的。好比两个男性玩家都告诉女友：


提前感受下新郎新娘的感觉吧！

“在游戏里我们可以举办浪漫的婚礼，还可以盖一个属于自己的小房子。”结果其中一个女孩怦然心动，随他去了游戏。而另一个则劈头盖脸一顿臭骂：“有这闲功夫去洗洗碗、擦擦地，干点正经事好不好！”再好比有两个男玩家都这么问女友：“游戏里有个女孩总缠着我，她不信我有女朋友，怎么办呢？”其中一个心惊胆战，再也不许她男友玩这游戏。而另一个则兴致勃勃：“有这样的事？我这就找你去，断了她的念想。”

同时女孩子也是善变的，昨天还在为你沉迷游戏闷闷不乐，今天就要到游戏里和你并肩作战；今天还和你讨论该选个什么职业，明天就非要把游戏删掉。这其中的原因大多和游戏本身没有直接关联，一点点小事都会引发预想不到的后果。只有找到诱因，才能妥善地解决。女孩子需要男人放下身段和面子，多多沟通，游戏里需要，游戏外更重要。

当然，也有少部分女孩子是无论如何也不会碰网游的，不管是什么理由，或者根本就不需要理由。这就强求不得，若在意她，就尽量理解她，对她的理解也能换来她对你的理解。

有这么一个典型例子：已经是三十好几当爹的人了，还能整日泡在网游里打打杀杀，大家都很好奇他处理家庭关系的手段。观察一段时间后发现，虽然他游戏时间不短，却很有规律，不通宵、少熬夜，有固定时间用来给儿子洗澡，陪老婆看电视剧和探望丈母娘，再加上他不将游戏中的情绪带到现实生活中，工作赚钱也不含糊，家人自然就不反对他玩游戏了。

进入游戏仅仅是开始

在想方设法拉女友入伙取得成功后，可千万别长出一口气就此撒手不管，自顾自地玩耍去了。窃喜之余，必要的工作还是得做一做。

大多女孩子对电脑并不在行，面对网游也需要悉心指导。但既然游戏是用来玩的，那就不能比“做饭”还麻烦。指导不是扔来一堆技术帖，也不是高高在上满嘴跑术语。最实在的，是和她一起从头开始。

她可能会对选用哪个发型纠结良久，也可能会为起什么名字考虑半天，不耐烦地催促只会打击她的积极性，提议和参谋才是上策。最后不管她决定如何，都别忘大大赞扬一番。初接触到游戏的她，遇到什么都会觉得新鲜。心细如发的她，也总能注意到男人们经常忽略的细节：天上云彩的变化、水里鱼儿游动的路线、草丛中小花的颜色、城堡外窗户的样式，甚至包括某处的一个音效、某个NPC的一句台词，都能成为她的话题和问题。这些男人看来无关紧要的小玩意，说不定恰恰就是女孩子的乐趣所在。

除了分享她的乐趣以外，也要为她寻找和创造更多的乐趣，有了乐趣，游戏才容易长久。男人游戏的乐趣大多在挑战竞争、提升自我，喜欢热血的战斗和同心的兄弟，但照搬给女孩子就不完全适用了。这和电影一样，如果所有电影题材都是战争、黑帮和武斗，大概不会有多少女性爱看。若所玩游戏的主线就是战争和对抗，完全找不出一点轻松的元素，要想她也参与，那建议你还是换个游戏吧……



遛宠物的乐趣就在于“遛”

认真你就输了

女孩子总有些男人不太能理解的行为，游戏中也一样。认识这样一个姑娘，无论玩什么游戏，她总有一大堆的仓库小号，每个仓库都装得满满当当。从进游戏开始，她就没扔过东西，统统留起来。有不舍得卖的、有含有纪念意义的、有名字好听的，更多的是不知道干什么用的。对这种做法她的解释只有4个字：都是我的！这个女孩可能稍显极端却很有代表性，女子持家，游戏中也一样，捡别人不稀罕的垃圾、积攒些不知何时能用上的材料、舍不得花钱买贵重东西。不管这持法是不是有道理，也不要去嘲笑她，如果她喜欢，就交给她持吧，因为对于她来说，这和你升了一级、赢了一场战斗之后的乐趣是一样的。


不用急不用急，坐下聊聊天

游戏中的女孩子也总有些突如其来的不着调行为，特别是女孩子和女孩子在一起。曾见过一个5人小队，其中4人是女性，一边打怪一边聊天。4个女孩子从化妆品聊到晚饭，从明星八卦聊到邻居家的小孩，越聊越兴起，最后干脆怪也不打了，围坐一圈，只顾聊天，剩下队里惟一的男性哭笑不得。女孩子就是这样受情绪驱使的感性动物，这也是为什么游戏中女性总走神的原因之一，对于她们来说，娱乐的东西，很难集中全部注意力。这种时候，可以提醒她，但不要责怪，和女孩子认真，那你可就输啦！

首先是爱人

值得一提的是，女孩子并不排斥游戏中枯燥乏味的苦力活，挖矿采药、种地伐木等。除去打发时间之用，也为了满足她身边你的需要，满足了你，自己也就乐在其中。但这并不表示她就可以被随意使唤，帮助是帮助，但地位不能变。一定要尊重她的劳动成果，在享用的同时，不要忘了感激和回报。能得到你的肯定，女孩子会非常满足。

与男性喜欢逞英雄相对应，女性在网游中社交中更注重魅力的体现，一方面对爱人，一方面对众人。在这个追求个性的年代，这种展示也就百花齐放，各有各的路数。有的女孩愿意体现自己的温柔和爱心，不多说话，要说话也得加上可爱的表情符号，再养很多宠物，没事就带着宠物看风景。有的女孩愿意体现自己的独立性，比如独自完成困难任务，挑战厉害的怪物，努力达成目标。

这里面其实包含着那么一点女孩子的小心思：装傻得到你的疼爱，坚强得到你的敬佩，保持善良得到大家的认可，心灵手巧得到大家的夸奖。

游戏里的关系维持和现实中别无太大区别，只要记得，她首先是爱人，其次才是游戏伙伴。她不会因为是游戏就不赌气，也不会因为是游戏就不当真。与其他女性的玩笑要适度，肯站出来为她说话，尽量将对她的爱慕和赞扬展现在人前，满足她无伤大雅的私欲和虚荣吧。

实际上，游戏越深入，女性反而比男性更容易“沉迷”，这都是因为有了情感的牵绊。这时候的游戏，已经脱离了游戏本身，仅仅是一个平台。这里有含辛茹苦一手拉扯大的人物，也有那么几个知心的好友，更多的是甜蜜或带点苦涩的情感回忆。必须提醒一下，尽管这些情感往往并不长久，但多少也会对自己和身边的人带来某种伤害。如能防患于未然，让她的情感在现实中得到更大满足，对大家都是好事。毕竟，游戏就是游戏。


有镜子的地方就有女人

罗罗嗦嗦说了一堆，就是希望能给那些在“网游”和“女友”间遇到矛盾的同学一些启发，虽然现实永远高于网络，但如果能够和她一起游戏不也是人间乐事之一？不管怎么说，新的一年里，大家一起为爱情美满、家庭和睦、游戏愉快加油吧！P

十二生肖网游宝典

又是一年春来到，金牛贺喜辞旧迎新！

生肖+网游=？它们将擦出什么样的火花呢？当然不是某个网游“生肖Online”，在网游世界里，十二生肖也会有不同的表现。2009年谁有牛气冲天的好运气呢？

各位玩家请看过来，十二生肖与网游齐飞，你的幸运宝典就在这儿啦！

■云南 冰糖

生肖牛的故事

今年是牛年，我们就先说说它。牛是一种勤奋老实的动物，在十二生肖中，关于它的故事也是七分勤劳三分憨厚……

话说当年，玉帝为选择哪些动物做十二生肖而发愁。太白金星献计，让动物们举行一个比赛，最先到达昆仑山的前十二名就可列名进入十二生肖。由于这个消息太劲爆，于是，动物界沸腾了！

最勤奋的牛提前一天出发，跋山涉水，眼看就要成为第一个到达的动物。孰不知老鼠藏身在牛身上，在关键时刻蹿出勇夺金牌。于是牛只能排位在第二。

时至今日，数起十二生肖的时候顺序就是“子鼠，丑牛，寅虎，卯兔……”每当想起来，阿牛哥总是老泪纵横，心有不甘地絮叨：“曾经有一个机会放在我的面前，我没有好好珍惜。等我失去的时候才后悔莫及，人世间最痛苦的事情莫过于此……如果上天能给我一个机会重来，我要对老鼠说——就算你告我拒载，我也不会放过你！”

2009十二生肖“宅运”晴雨表——网游欢乐版

是谁说过“宅是一种美德”？宅男宅女如同雨后春笋，越来越多。看看动漫、打打网游、玩玩网购，似乎只要有网络就能生存。所谓宅运，顾名思义，就是看看你宅在家里的运势如何，很好很欢乐，就让我们从这里开始2009年吧！

子鼠

运势总概：★★★★☆

宅鼠须知：告别去年的种种困扰，今年好运气来咯。各方面的运气都不错，不要只顾着宅在家里，应该多出外交际。也可以在闲暇时间和朋友一起去网吧玩玩游戏，也许会遇见更多志趣相投的朋友。



在游戏中也可以肆意游玩，不必忌讳什么。大可享受PK的乐趣，和朋友一起搞个大型PK战如何？

健康方面要注意心脏、心血管方面的保养，不宜过分熬夜。记住身体才是革命的本钱！宅在家看动漫和打游戏也是需要健康做本钱的哟。

丑牛



运势总概：★★☆☆☆

宅牛须知：牛牛们的本命年自然有些磨难，万事要谨慎。脚踏实地向前进一贯是牛牛们的作风，继续保持这样的进步方式吧，最终会有收获的。至于要不要穿红内裤这样的问题嘛……纯属个人隐私，大家不必汇报内裤颜色了。把内裤穿在外面也不会变成超人的，虽然超人的内裤也是红色的！

在游戏中适宜低调行事，树大招风何况太岁当头。游戏只是一种娱乐，不想在游戏里也弄出很多不开心的事情吧？如果实在很不开心，就直接下线、关机，问题即可解决。

寅虎

运势总概：★★☆☆☆

宅虎须知：事业运相当强势，虎虎生威！宅固然是可以清闲，但是既然好运到来就不要辜负了它。上班族应多和同事、上司联谊。也可以在网上进行沟通，比如相邀一起玩一个网游。在其中充分展示自己的能力，也可以加强感情联络。也许，你的上司就在这里发现你的更多优点也不一定呢。



在游戏世界中，适宜选择一个团队核心的职业。比如战士系的职业就很能带给人安全感，也容易占据领导地位，当然适度的付出也是必要的。此外要记得助人为乐哦！

卯兔

运势总概：★★★☆☆

宅兔须知：天狗星入命，要忍口舌之争，结交朋友也要注意小心受骗。其实兔兔的运势并不是不好，只是有一些小困扰而已，不要为别人多操心，多多为自己考虑下。

在游戏里如果和人发生争执，不必全服喊话，那样很浪费金钱的。套用《十全九美》里的一句台词儿：“打架就打架嘛，摆什么造型！”直接用板砖拍翻了事儿！敏捷的兔兔们，拉起手中的弓箭吧，瞄准，射击！反正网游里PK也是一种乐趣，而且每个ID都可以死了重来。快意恩仇的江湖里，何必唧唧歪歪当唐僧呢？



辰龙

运势总概：★★★★★

宅龙须知：比去年的运势稍微差一点，但不代表今年差哦，只是因为去年运势实在是要风得风要雨得雨。事业运平平，空闲时候宅在家里是个不错的选择。



要强的龙龙们在今年如果想要一展拳脚，不如在游戏里发挥特长。魔法师是个不错的选择，华丽的招式很符合龙龙的审美观。不过今年推荐给龙龙的是休闲类游戏，磨练下自己的心境，拿得起放得下才是真英雄。

巳蛇

运势总概：★★★★★

宅蛇须知：十二生肖里这是今年的三大旺之一，当然是好运连连。有吉星高照，事业明显进步，财运也相当好，会有大笔金钱收入。但这不是意外之财，所以做任何事情都不可以疏懒。



游戏世界里，很容易中奖。多参加各种活动呀，不仅游戏里的虚拟奖励丰厚，而且会有一些实物奖励到手。多多发挥自己的才华，是你展示自我的好时机！

午马

运势总概：★★★★★

宅马须知：在好运中起伏不定的一年，告别了去年的坏运气之后，今年会有崭新的一页。财运亨通，事业有成。



今年创新是好的开始，不如在新春之际选个新游戏来开始。闲暇之余在游戏里也会有颇多收获，也许是爱情，也许是友情。总之戏里戏外都是喜气洋洋的状态，恭喜恭喜！

未羊

运势总概：★★★☆☆

宅羊须知：运势动荡，需要把握机会，也需要坚强毅力。工作不顺利，在金融危机的笼罩之下可能会更添黑色。这一年的生活也许会上演黑色幽默剧，但生活不是只有工作一个方面的。多看看身边的人和事，也许你的世界观会产生变化。



宅在家里没什么不好，当是给自己时间充电吧。除了做个标准的宅人之外，别忘记照顾自己的健康，尤其是要保证睡眠充足。不要说白天不懂夜的黑，睡觉是任何时候都可以进行的活动嘛。在打游戏的时候睡着并不要紧，这只是一个游戏，但你可能睡醒之后发现四肢发麻……所以累了就躺在床上安稳地呼呼大睡吧。

申猴

运势总概：★★★★★

宅猴须知：各种吉星高照，自然有各种美事发生。对于小猴子来说2009年是充满希望和美好的！事业上可谓春风得意马蹄疾，让小猴子飘飘然，这时就要提防小人出现咯。



也许会因为忙碌而没有太多时间把宅进行到底。游戏和现实不可兼得，不要因为贪恋虚拟世界里的玩乐而耽误了正经事。推荐可以随时存档的单机游戏，或者是休闲游戏，也可以是3C、CS之类的。

此外因为呼吸道会有一点问题，所以最好不要去网吧。感冒要及时搞定，绝对不要把时间浪费在生病上面。好运有时候也是需要自己争取的噢！

酉鸡

运势总概：★★★★☆

宅鸡须知：做事积极努力，可以事半功倍。也是很幸运的一年！

人际关系上略有不足，需要小心处理，不要处处树敌。退一步海阔天空，心胸宽广一点是没有坏处的。金钱运比较强，会有好的收益。



宅运强势，宅在家里会有好处的，可以避免出现混乱的人际关系网。但在网上结交朋友的时候也要多注意，不要过于张扬，否则很容易被骗子盯上的。游戏账号一定做好安全保护，电脑经常杀杀毒，否则有被盗号破财的危险。

戌狗

运势总概：★★★☆☆

宅狗须知：勤奋忠诚才是王道。虽然今年有一些吉星高照，但却比去年多了几颗凶星，所以是半凶半吉。事业方面会得到贵人扶持，正财运也相当稳定。



如果觉得现实生活无法事事如意，不如在网游中将这种情绪发泄一下。游戏虽然没有完美的，但游戏规则还是相对公平的。一分耕耘一分收获，就算不是人民币玩家，也会拥有一片天空。其实每个人都会心有烦恼，心态就变得很重要，通过游戏调节下心情，未尝不是一种好选择哦！

亥猪

运势总概：★★★★☆

宅猪须知：平淡的一年，但英国有句谚语“No news is good news”，平平安安就是富，无灾无祸很不错啦！



虽然不会有太多波澜，但不代表宅运亨通。这一年里会有机会到外地，宅的时光变得非常宝贵。珍惜自己的机会，也要珍惜宅在家的甜蜜时光。

记得和朋友、家人在网络上多沟通，这样就算你人在外地，也可以享受温情啦。游戏是虚拟的，感情是真实的，每个人都需要一点时间来做做美梦。

结语

算命、星座什么的，喜欢的人不少，我想这是源于对未知的好奇，但大部分还是抱着“权当一笑”的心态，假如真的全盘知晓自己的未来，那生活还有什么乐趣可言呐？

网络游戏如同一个个虚拟世界，所以由玩家构成的虚拟社会同样充满未知和期盼，虽然不过是01构成，但给玩家带去的心情却是货真价实。这篇文章也是如此，把运势和网游结合在一起非常有趣，虽然只是一些个人感悟，还希望您能和我一起，感受到这份完全没有危害的快乐和轻松。P

从看变玩，“兽血”变网游

《兽血沸腾》是由百游汇通根据同名“穿越”小说改编，自主开发的一款网络游戏。提出了以“嚣张”为主题的游戏理念，倡导自由、张扬的自我表达方式。同时，原作者静官也参与到了游戏的制作过程当中。作为原著的读者，笔者有幸在圣诞期间参加了游戏的技术封测。

■天津 刘先进

书里主角为你引路

首先是创建人物，目前可以选择人族或兽族，各有3种职业，稍嫌有点少。书中丰富的种族似乎没有体现出来，但据说以后有可能开放其他种族，应该能弥补不足。因为小说的关系，笔者选择了兽族的祭祀。兽族单从外表来看，分不出到底哪个是比蒙种族来，至少我觉得不会是一个匹格（比蒙、匹格均为小说内兽族）。

进入游戏后，发现自己被人类的捕奴团押在船上，估计是要被运回他们的城市卖掉。多亏了一场暴风雨，让捕奴船触礁被毁，才幸运地逃出生天，流落在这个孤岛上。感谢坎帕斯，你没有遗弃自己的子民，赞美你！唏嘘感慨的时候，一阵爽朗的大笑打断了我的回忆。

抬头一瞧，正是刘震憾。看他光着膀子，身上只套着一件短裤，样子应该是刚刚穿越到岛上落魄的时候。上来就能看到小说中的主角，真是倍感亲切。可惜的是看不清他的鼻子，没法仔细端详匹格的模样。

老刘热情慷慨，上来寒嘘问暖，还送了我一个包裹，外加一把祭祀专用的木琴。同时还不忘炫耀一下他那个椰子做成的大裤衩。我打听了一下同伴们的消息，虽然他没有直说，但脸上的黯然表情已经告诉了我答案。

反正暂时无法离开，那就先在岛上住下吧。虽然我很有可能是书中所写的天生的灵魂歌者，但老刘明显还是对我的安全有点不放心，要对我进行生存训练。为此我需要杀上两只兔子证明自己的身手。

记着书里他对手下的特种兵训练，都是教些扔飞刀，用阴招。这次竟然让人杀起兔子来了。我抄起木琴，几下就拍死了数只，顺便还捡了几个皮毛牙齿之类的，转眼完成了训练。老刘见我果然有点潜力，当场就教了我一首风刃战歌，接着又为我指点了一下南边的


刚刚进入游戏，小说的主角刘震憾就在身边跟你打着招呼


书中的女主角之一，福克斯族的小狐狸海伦

椰林，告诉我海岛生活缺少淡水，椰汁是很好的替代品。我沿着方向过去，从地上捡了几个回来。老刘让我切开一个尝尝，提醒我椰壳不要扔，不光能做头盔，还能做裤衩，并送了一件长袍给我遮体。

现在岛上多了一张嘴吃饭，老刘稍微表达了一下西边海滩上的海鸟肉相当不错，机灵的我自然主动把收集食物的工作揽了下来。小说里这种傻鸟又蠢又笨，当初虚弱的刘震憾用一把破弓就能轻易射死，没想到游戏里竟然比我想像的厉害不少，颇是费了一翻功夫，才打够今天的口粮。

这回老刘对我的能力算是彻底放心，不光送了一条项链，还告诉我岛上还住着他的老婆海伦，让我有机会就去见她一面。来到海边沉船的残骸处，便见到了书中的著名美女，福克斯族的祭祀海伦小姐。攀谈两句后，海伦说一直想要感谢老刘的救命之恩，可身上的财产又因为海难全都遗失了。她怀疑其中有条项链是被鱼人捡走了，想请我帮忙找找。能为美女效劳，自然义不容辞。

海伦送你第一只魔宠

来到边上的渔人那里，发现无法跟它们交流。看起来似乎是些智力尚未开化的比蒙，搞不好就是书中常常提到的兽亲。既然沟通无效，那就只有祭出武力了。干掉几个倒霉渔人之后，终于在一个的家伙尸体上找到了项链。海伦小姐拿到西马克叔叔送的项链后非常高兴，不光给了我一个戒指，还要送我一个魔宠的蛋。

不过在此之前要先回答海伦几个问题，都是些对新手的帮助和指南。就算答错了，也可以重新开始。答完问题以后，可以从浣熊、魔狼和霜雪丘皮兽选择一个。不用说，自然是选择了书中主角所拥有的霜雪丘皮兽了。

不过蛋要真正变成魔宠，还需要先孵化，而不像书中是用战歌通灵。海伦告诉我这岛上有一些因为海难沦落到这里的商人。虽然生活环境艰难，但依旧坚持着老本行，在这里做着生意。他们手里就有魔宠孵化的相关书藉。好在价格还算公道，之前捡到那些皮革之类杂物，足够跟商人换上一本了。书里内容很简单，显然难不倒我这未来的大祭祀。学习完毕以后，通过孵化，便拥有了自己的第一只魔宠。带着魔庞去见海伦，她先往我手上塞了本厚厚的书，然后开始称赞我的天赋，顺带还嘲笑了一


游戏中的魔宠非常生动，就算你一个人游戏也不会感到孤独

下刘震憾的学习能力远不如我。像这种夫妻间的小玩笑，我自然打个哈哈过去，不去接口。低头慢慢研究这本爱琴宝典，扫了两眼也没觉得有什么难理解的地方。

这下可把小狐狸海伦吓了一跳，她本来只是想让我随便翻翻，也没指望我能看明白上面的意思。据说上一个读懂这本书的人，是格雷克萨尔——兽人王国历史上最伟大的国王。于是海伦认定我是战神的后裔，比蒙一族的复兴希望。看到书中的天才祭祀也对我称赞不绝，多少让我的虚荣心得到了一些小小满足。

小狐狸马上传授了我吸取兽魂力量的能力，让我去拿边上的渔人试验。接着又交给我一个试炼兽魂宝箱，这东西是通过祈祷，将收集的兽魂力量提练成晶核，而不像书里直接从魔兽身上就可以取得。

与“果果”亲密接触

老刘看到我也带着一个厄运之兽的魔宠回来，对我更是亲近。不过还是认为自己的“果果”才是最好的。正聊得开心，老刘他突然转换话题，通知我房子后边有个蛇窝，而他手上又有事忙得脱不开身，自然又要锻练我一下了。

几条小小毒蛇不是我和魔宠的对手，三下五除二解决完问题。老刘看到我身边活蹦乱跳的丘比兽，又表示了对果果的担心。原来小东西自己跑出去玩耍了。大家都是一样的魔宠，我也不好意思不帮着照应，又主动提出去找回果果。老刘自然早就在等我这句话，忙不迭地许下好酒好肉款待的诺言。我知道他这人好吹布尔（布尔为游戏中牛），也没往心里去，匆匆告辞就离开了。



离岛之前，刘震憾与你依依惜别

找了半天，才在北岛的西边看到了果果。不愧是书中的强力宠物，带着副酷酷的墨镜，样子和我这个普通货色自然是不同的。想领他回去，可是果果却不愿走，原来是小家伙被一伙鱼鹰给欺负了。这时候它还没有和老刘一起吃过龙子的蛋，只是一个普通的丘比兽自然不是鱼鹰对手。

既然它受了委屈不肯离开，我也只能仗义出手，替它教训了一下鱼鹰。果果这才换上一副笑脸，还向我透露前几天边上有个模特（书中的乌龟）曾经和魔狼打架。在好奇心驱使之下，我让果果自己先回去，往他说的方向走过去看个究竟。

魔狼现身

果然在那里见到了书中提到的龙子“赑屃”，它的样子和书里描写的基本一致，就是一个乌龟的模样，完全看不



兽人国王萨尔



翡冷翠的刘震憾说着书中的那句名言

出有变成龙的迹象。交谈之后，得知它正准备产子，但因为周围魔狼的骚扰，怕出现安全意外，想请我来帮忙。回忆起书中它的可怜经历，我也动了恻隐之心，虽然知道这家伙多半还是难逃一劫，但总不能见死不救吧。

清理了周围的环境之后，龙子大方地给了我一个黄金罗盘，让我找他的老乡刘震憾看看。虽然小说里没有这个情节，但游戏里未必没用。老刘见了罗盘之后果然大喜过望，说这是离开荒岛的重要道具。马上张罗着要造木筏，他到山上去伐木，而我则被安排到海边收集铆钉。

等我拿着铆钉回来时，老刘也已经砍好了木头。还跟我说刚才在山上砍树时，无意中见到一口山泉。他要制造木筏，让我去装上一袋净水，这样在海上时就不用光靠椰汁了。

靠着老刘的指点，很容易就找到了水源，装了满满一袋回来。老刘又问起泉水附近的情况，他对那里感到有些不安，怀疑有高级的魔兽出没。回忆刚才取水时的过程，四周过于安静的气氛，再加他特种兵的专业眼光，我也认同了他的猜想。想到龙子为我们离岛出了这么大的力。而现在又临产在即，不能受到打扰，我还是决定去看看。

绕了一圈，果然在山坡了上发现了一条魔狼王。这应该就是书中上来让主角大吃苦头那一头魔狼吧，我大喊一声“欧比斯拉奇！”带着魔宠冲了上去，一场天昏地暗的恶战之后魔狼王也终于低下了它高昂的头。

解决了问题回来，老刘却突然说自己先不走了。说要跟海伦再享受一阵夫妻二人世界。还跟我约定以后再相见时，要比一比功名成就。我也豪迈地跟他告别，心中暗暗定下了前进的目标。来到海边与海伦道别时，小狐狸让我给她的西马克叔叔带了封信平安信，这种顺水人情，我自然是答应了。

我们一起穿越吧！

上了木筏，没有经历书中的重重劫难奇遇，而是瞬间就到了比蒙王城。作为兽人王国的首都，在城里终于见到了书中所描写的各种比蒙、彼尔、俄勒芬、泰伐的勇士充当着守卫。福克斯、莱茵、斯迈的贵族们也出在城中四处走动。各种古老的雕像和雄伟的建筑则让整座城市充满着历史的厚重感。

在城中转了一圈，正好看到了西马克，想起海伦的嘱托，我上前把信交给了他。老狐狸看完了信，非常感激，还向我介绍了一份从军的工作。结果军北行省的领主对我爱理不睬，直接把我打发到了布尔族的埃尔顿那里。而这个牛头，也没把我当回事，竟然让我先去杀几个猡莎兽的幼崽作为实力的证明。

来到城外，越杀越不是滋味，想我堂堂战后裔，竟然被派来杀这些书中被圈养的牲畜。回到城里随便乱转时，无意中看到了传送点。抱着试试看的想法，传送到了书中主角的领地“翡冷翠”。刚一进门就看到小说里忠心耿耿的“潘帅”古德，拿着三棱鱼叉矗立一边。再往里走，刘震憾大爷已经换了一身华丽的长袍，携着海伦和凝玉两位书中的大美女左拥右抱站在厅前。真不愧是主角，相别不过转瞬，就已经成为贵族，拿下了采邑。原本的冲天豪情，瞬间就冷却了下来。毕竟我不是一个穿越者啊……

以上是笔者匆匆之下的游戏经历。虽然短暂，但也很充实。游戏大多数地方很好地还原了小说的故事背景，而里面的人物也做得比较生动，对话语言符合自己的风格。如果你是小说的支持者，不妨感受一下“小说变游戏”的乐趣，和书里的主角一起穿越吧！

正视单机变网游

2008年，“回首网游发展10年”这句话频繁出现在玩家面前。中国网游市场走过了整整10年光景，有辛酸，也有辉煌。回想当年《传奇》创造的盛世、《大话西游Ⅱ》带来的民族感动，我们不禁会联想到现下的网游市场，喧闹、炒作、雷同，似乎这些才是今天的“主角”，昔日的感动，真的是为了回忆而存在？

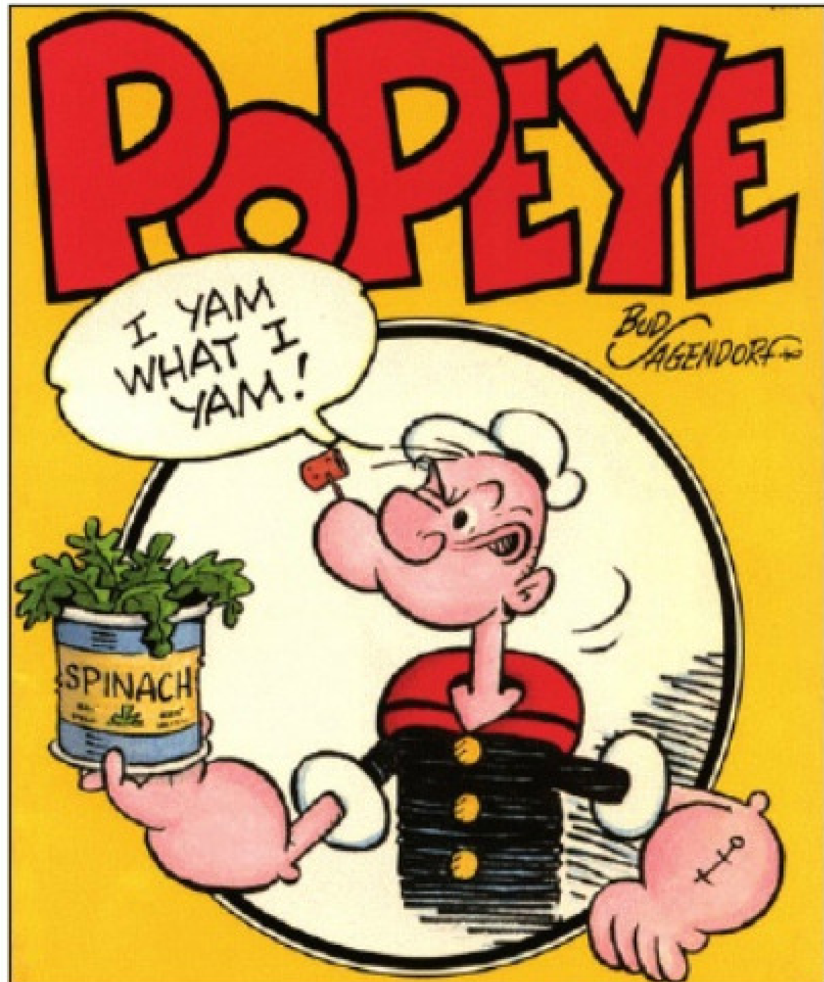
■河北 老鸭

稍加观察，当前大部分网络游戏产品，依然还是那些老套路，打怪、升级、PK，闹腾多年的传统“三点模式”好像真的无法逆转，天天吃菠菜，大力水手也会疲软……于是在此大形势下，曾经辉煌一时的单机游戏，就成为网络游戏题材的“突破口”。倒不是说将单机游戏变成网络游戏后，就会改变如今网游的游戏模式，而是借用玩家对单机游戏的缅怀，为网游注入一针新的兴奋剂。

单机经典无法保存

提起“仙剑”系列，心中难免会想起多年前的往事。几个人围坐在当时的顶级配置486旁，抢着用键盘去和NPC对话，拿着小本儿记下似懂非懂的诗句。没有强劲的图像引擎、没有丰富的音效、没有庞大的复杂系统，有的只是那份牵肠挂肚、有的只是那阵砰然心跳。“仙剑”究竟带来了什么？是一种对爱的解释？还是一场场神魔鬼怪的争斗？很难讲清楚。

时隔13年的今天，“仙剑”依旧是许多人心中永恒的经典。为什么？难道说仅仅是因为当时没有别的游戏可玩？说实



最惨的不是一直吃菠菜，而是吃完发现不是菠菜



每个人都会经历这样一段“书剑年华”，其实挺正常

话我也难下定语，我只知道在月如葬身塔下时，哭了；当月如复活的瞬间，又笑了；当灵儿在逍遥的怀中闭上眼睛的时候，我认为这不是最后的结局。

大家都在想，今天的《仙剑OnLine》能否将这些感动、这些经典重新演绎？

时下很多人都不承认《仙剑OnLine》是大宇的作品，也不承认是《仙剑奇侠传》的网络版本。因为在他们心中，“仙剑”不应该是这个样子，这里没有了情感纠葛、没有了诗情画意，有的只是杀怪、任务、副本，这些网络游戏的固有模式和常见内容。显然，在相当一部分玩家心中，“仙剑”变了，变得失去了精髓、丢掉了内涵。

其实，这一现象在其他单机翻版网游中是同样存在的。例如大宇的另一款单机翻版网游《轩辕剑Ⅱ——飞天历险》，从游戏公布到前不久悄然消失，纵观该游戏整个生命历程，又与《轩辕剑》单机系列有多少关联呢？

单机游戏的精髓在于人与电脑的“勾心斗角”，通过游戏所提供的视听内容来产生心理共鸣，可以说是剧情决定了一切。而网络游戏更趋向于一种P2P的平台，努力实现人与人的互动，这也是网络游戏的基础架构和根本乐趣。所以，网络游戏是很难将单机游戏的精髓逐一表现出来。

拿《仙剑OnLine》来说，网络版游戏的整体框架是依据单机游戏的核心思想来进行体现和扩展的，游戏所营造的世界观可以说是单机“仙剑”世界的一个延续，在游戏中我们时刻都能感受到“仙剑”的文化氛围。但游戏是玩的，而不是看的。无论《仙剑OnLine》有多么倾向于《仙剑奇侠传》，其本质上依旧是网络游戏。既然是网络游戏，那么就一定要符合网络游戏的标准：升级、打怪、副本、PK。这些内容才是一个网络游戏在这个年代需要、能够表现出来的，而至于游戏主题、游戏文化，或许就显得有些旁枝末节了。

可见，单机游戏的网络版仅仅是利用单机游戏作为一个蓝本，来重新架


“仙剑OL”的画面效果确实让很多人失望



说吧！谁没玩过CS？

构一个崭新世界，至于具体的游戏内容，和其它原创型网络游戏并没有本质区别，仅仅是顶着一个“名号”而已。如果你想通过网络版重温当年的感动，实在不是一个明智选择，那是否就意味着，网络版全无意义呢？

网游魅力是关键

《仙剑OnLine》和很多由单机改为网游版的游戏一样，强调的是“网游魅

力”，而不是单机经典的“重现”。笔者在上文中提到的种种问题，综合到一起，无非就是想阐述一个观点：不同平台的产品，不具备可比性。

由单机改编的网络游戏，不能说成是单机游戏通过网络平台进行的重铸，而更像是一个经典、一种游戏精神在网络中的“新形态”。



暴雪的智慧，就在于即时战略也能改成MMORPG

它最大的魅力，同时是战胜单机游戏的决定性因素，就是实现了单机游戏所不能提供的互动娱乐理念。或许在《仙剑OnLine》这种MMORPG类型的游戏里，这种互动理念还不是很强烈。但在一些FPS游戏中，这种互动性的娱乐方式却是非常明显的。例如2008年底推出的《反恐精英Online》，就让战火从单机顺利燃烧到网络中，虽然“反恐精英”战网也能实现多人互动，但毕竟游戏内容还是仅限于单机版本，久而久之也就会产生疲劳感，而《反恐精英Online》则通过重新加工，重新诠释了游戏内容，丰富多彩的战斗模式、密切配合的团队作战，这些都是单机版所不能提供的。

此类游戏之所以会诞生，和玩家们“游戏心态”发生的重大变迁有着密不可分的关联。

在现今网络普及的大背景下，玩家对游戏的娱乐需求已经逐步从单机游戏偏向了网络游戏。对于80后玩家来说，单机游戏一直伴随着他们成长，而网络游戏一经出现，便迅速俘获了部分单机玩家。90后玩家更不必说，他们心智成熟的时候，互联网已经成为了电脑的“代言人”，只消点点鼠标，便可下载一款当前最热门的游戏玩耍。网游市场的兴起，让单机游戏的发展遇到了前所未有的阻碍，这也就是为什么众多知名单机游戏纷纷推出网络版本的一个重要原因，所谓“人挪活”便是如此。

换句话说，昔日的“经典”再经典也是昔日，我们很难去重现它，因为我们也在变化。“网络化”既然已经是游戏模式的重要分支之一，便说明它确实有其独特的“魅力”，如何把这种“魅力”发扬光大，对于从单机转化而来的网游来说是有先天优势的，但同时也会遇到下面的问题。

单机、网游区别开

到底“单机游戏网络化”应该如何走自己的发展道路呢？这个问题一直是玩家们所争论的焦点。有人说：单机网络版是单机游戏的坟墓，因为网络不能演绎单机游戏的感动；也有人说：单机网络版是单机游戏在网络环境下的延续，是一种创新，只不过变得不像样子而已。

笔者认为这两种观点没有谁对谁错之分，因为他们看待单机网游版游戏的出发点是完全不同的。一个是生活在对单机游戏的回忆中，希望在网游中重温当年的乐趣；一个是将网络游戏按照单机游戏的模式来玩，还是没有跳出单机模式的范畴，当然，“好网游”的概念也是因人而异。

笔者对这个问题的感慨是：假如大家在玩单机版网游之前，完全不知道世间还有这些单机游戏的话，还会有如此多牢骚和不满吗？

放开单机游戏不谈，单单用看待网络游戏的眼光去看待这些单机版网游，也许你会发现这些游戏其实没有想象中那么“糟糕”。





“剑侠情缘”系列是单机变网游的成功案例

当然话说回来，如果没有当年的单机，也就不会有今天的网络版，对于我们来说，很难不去前后联系起来思考和对待，这也就对单机网游版提出了新的挑战：如何转移玩家视线。

想让网游表现出单机游戏的精髓，笔者感觉是绝对不可能做到的，因为这完全是两种不同的游戏方式，没有相互交叉的娱乐内容，又怎能产生同样的共鸣呢？所以，生于单机的网游更应该注重的是如何去完善、展现其作为网游的魅力，如何去加强人与人互动的乐趣，而不是像单机那样，致力于如何感动人，如何让人流泪。当然好的游戏情节和设定肯定会给玩家留下深刻印象，但如同单机那种铭心刻骨的场面却很难营造，重点依靠其社区性质充分调动玩家主观能动性，由玩家自己来构筑这个虚幻世界。至此，玩家的“缅怀”视线便多少会有些挪开。



“轩辕剑Online”的整体风格颇有单机的影子

同时，利用单机游戏为蓝本的网游，在游戏伊始很容易吸引玩家眼球，毕竟单机版本所树立的品牌效应是绝对不容忽视的。这一点从《仙剑OnLine》中，我们就能很明显感触到。

不过经典的品牌固然能得到良好的前期市场回应，但如果游戏自身缺乏优异内容的话，这种“能量反噬”就会变得非常严重，所以笔者认为，单机版网游“更加”需要创新的游戏内容。强大的品牌效应，辅以有趣的游戏体验，《魔兽世界》不就是很好的例子？

“我们的爱，可否重来？”单机游戏的经典，能否在网络环境中，让我们再一次的感动？笔者认为很难，而且似乎是不可能的。因为网络游戏毕竟不会像单机游戏那样，可以靠剧情来感动玩家内心，它所强调的只是一种人与人之间互动所产生的乐趣，我们也不必用缅怀单机游戏的情结去审视网络游戏。

世界就是这样，不停变换。其实大可不必哀伤那逝去的辉煌和悸动，收拾心情，面向新鲜事物也不失为个好的选择。当然，如果仅仅是凭借单机作为噱头，胡乱包装一下，便制造出来的网络版是不在讨论范围内的。

"叫兽"是如何炼成的

在Google中搜索"蠢爸爸小星"有566 000条记录，搜索他的诨号"叫兽"有753 000条记录。这个男人制作的视频作品曾高居土豆首页数周之久，我国台湾省一档娱乐节目对他连续报道，数家硬件、游戏公司也邀约合作。凭借着自称"恶搞"的风格，"蠢爸爸小星"无疑是现在最红的网络名人之一，那么今天就请"蠢爸爸小星"亲自来讲讲，是如何戴上那张"消魂"面具的吧……

■北京 Psychoo

自2007年6月首部视频作品"KOF98"一炮打响后，随着前不久《我的2008》的发布，"蠢爸爸小星"（下称小星）已经制作了共20部视频作品（不含番外）。内容涉及单机游戏、网络游戏、卡通、电影等多种主题和元素，如此高产且保持水准不失，让很多"兽丝"担心小星也会有一天"江郎才尽"。幸运的是，起码时至今日，小星依旧焕发着"第二春""第三春""第四春"……

"臭显"便是原动力

尽管现在的作品多少会有些盈利，但制作第一部的时候，小星还是个"默默无闻"的猫扑众，究竟是什么原因促使他"献身"于此呢？



台湾省一档娱乐节目对"叫兽"进行了连续报道

小星：我大学的时候经常和室友光着膀子在电脑上对战"拳皇"，参加工作之后由于身边的同龄人很少，和老同学网络对战的话，又会由于延迟而导致无法酣畅淋漓地游戏，所以一般也就自娱自乐一下。有一天，有位老同学给我传了一个非常华丽的拳皇连技MV，看得我心里非常痒痒，于是就萌生了自己也做一个的念头。

当时一边录制，嘴里一边旁白，录完之后发给老同学一看，他们都笑歪了，于是乎我本着"出出风头"的想法，就上传到了土豆网，还贴到了"猫扑论坛"，没想到网友的反响非常热烈，帖子发出来不到一天就有近千回复，骂我技术烂者有之，笑到口吐鲜血者也有之。不管怎么说，这第一炮就算是打响了……就这样，通过这个碎碎念的菜鸟游戏视频，我正式进入了"恶搞"视频界。



第一部作品中"叫兽"展示了他的电脑桌面

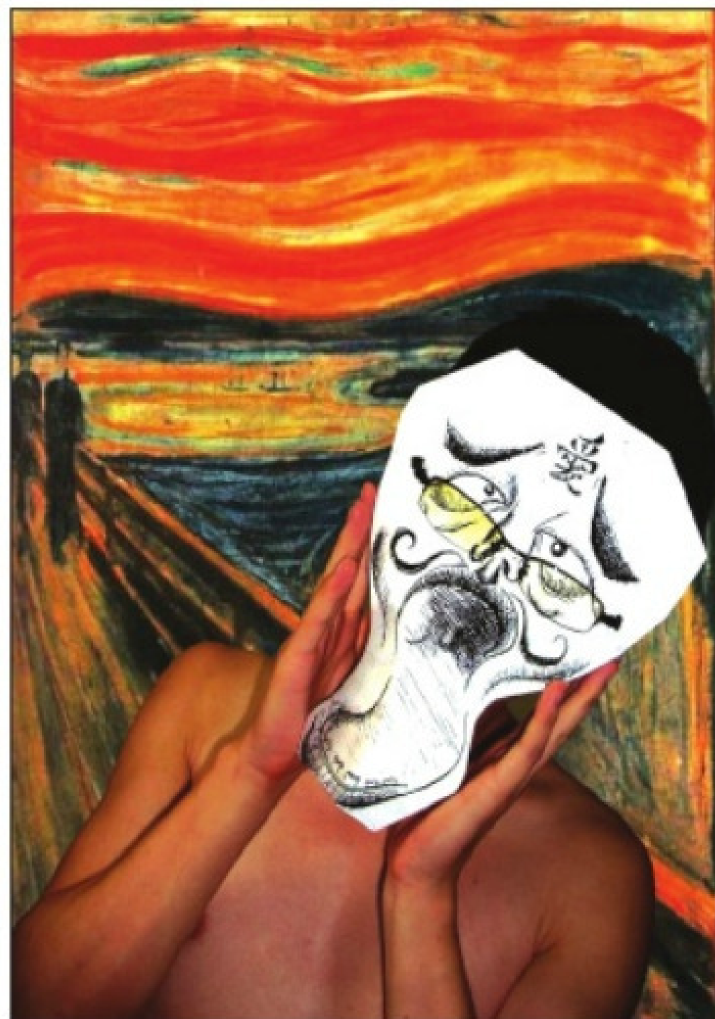
如果小星从此销声匿迹，网上便又多了一次"昙花一现"，不过小星却留了下来，是什么让他保持着这种"动力"呢？

小星：第一部之后，让我继续做下去的动力，其实相当一部分还是来自"出风头"的想法。因为我现实中的工作比较严肃，不能嘻嘻哈哈，所以在网络上能找到一种方式让我尽情实现恶搞的想法，并且让大家都觉得很有意思，这对我来说很有意义。有人业余爱好是丹青，有人业余爱好是养鸟，我的业余爱好就是做视频玩"恶搞"。像是前两个月，台湾省歌手SHE在做电台节目的时候，就曾大力推荐我的第三部视频，还模仿我的语气说话……这真是让我精神百倍，窃喜不止啊……于是身上的干劲便又多了几分！怎么说呢，诚实讲，我喜欢的就是这种出风头的感觉，就好像那些篮球队员拼命在女孩子面前炫耀球技耍帅一样……

"恶搞"其实并不"恶"

"恶搞"两个字乍看起来，似乎有些不上台面，笔者却认为是一种"大智慧"的表达方式，与"媚俗""烂俗""恶俗"不同，"恶搞"追求的是一种无伤大雅的会心一笑，正如"叫兽"这个名字所体现出来的"韵味"一样。小星自己又是如何定位自己的视频风格呢？

小星：我对自己的定位就是"猥琐"加"恶搞"。我所说的"猥琐"，并不是传统意义上的言辞低俗、举止下等！而是一种积极的生活态度，一种笑对世界的人生智慧。正如"蝙蝠侠"里的小丑所说："Why so serious？"，这也是我想表达给大家的：干嘛要这么严肃呢？轻松地活着、笑口常开地过日子不是更好吗？大家都是在红尘里打


蒙克（挪威画家，原画作者）此刻泪流满面


拥趸对"叫兽"的模仿

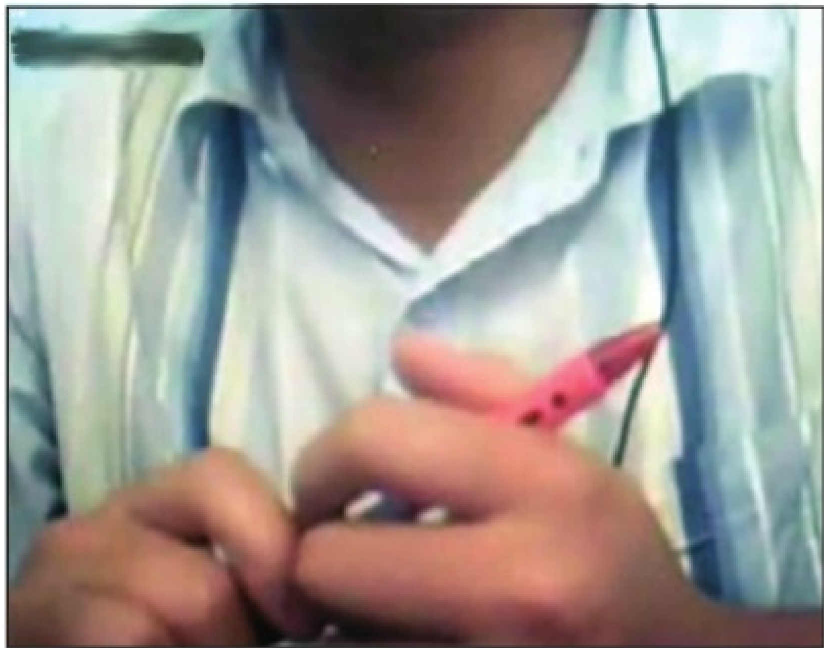
滚的俗人，吃五谷杂粮，有七情六欲，故作高雅是很没意思的事情。

至于恶搞，也只是一种外在形式，它就像一面哈哈镜，不管镜子里面的人会被扭曲成什么滑稽的模样，但原本的那个人不会改变。很多恶搞视频的作者，包括我在内，都是在试图披着恶搞的外衣，来阐述自己对于某些事情的看法或者是理念。实际上，我们所表达的观点和意愿，绝大部分时候和主流媒体是一致的，但与正襟危坐不同的是，我们更愿意用一种较为夸张、较为搞怪的方式来表达，这种方式更为网民们容易接受——因为他们不愿在网上继续看到一张张庄重严肃的面孔、听着一套套郑重其事的辞令。大部分人上网就是图个乐，时事新闻之类，大家也更愿意用调侃的态度来讨论。所以我觉得，这就是“恶搞”的存在意义。就我而言，我非常喜欢用“恶搞”的方式来讽刺某些人某些事，我也在这表个态，我的视频会坚持“恶搞”加“猥琐”的风格，50年不动摇！

制作视频背后的故事

当我们看到一部接一部的作品时，其实也能想到，“欢乐”的视频背后，制作过程也许并不“欢乐”，小星遇到的最大问题是什么呢？

小星：在做视频的过程当中，最大的困难我想应该是来自技术方面。因为我从未系统学习过如何制作视频的相关知识，几乎全部都是靠网络搜索来解决制作中遇到的问题。有时候有一个好点子，却碍于技术因素无法表达出来，是挺痛苦的。直到现在，我也没有完全克服这些技术上的困难，所以每做一个视频都要挣扎一回，流泪一回……



“叫兽”迷人的招牌动作

另外就是素材的积累，平时我泡各种论坛比较多，看到有意思的歌曲啊、图片啊什么的，就会下载保存起来备用。其实我很少刻意地去找素材，大部分作品，与其说是根据主题来选择素材，不如说是把素材串起来体现主题，这是一种非常随性的行为，因为我是个懒人……

“一起交流”是最大乐趣

在谈到制作这些视频给小星自己带来什么乐趣的时候，小星终于也假正经了一回……



来自西南交通大学的19位“兽丝”茁壮成长着……



“叫兽”Fans集散地

小星：在制作视频过程中，最大的乐趣都是广大网友的认可。我的主页留言板上经常有人说：谢谢你叫兽，看了你的视频后，我一天的疲劳都飞走啦，腰也不疼了腿也不酸了，走路也不抽抽啦！说实话，看到类似这样的留言，我总是感到特别欣慰，觉得自己特别伟大，所作所为特别有意义。有时候会看到到网友模仿我做的一些很好笑的视频，我也觉得很有成就感。人啊，既要认认真真为别人活着，也要轻轻松松为自己活着，不管现实压力多大，也要学会给自己找乐子。

我的个人论坛上现在有好几对恋人，就是因为既爱看我的视频，又发现正好是同城才走到一起的，我这也算是当了好几次红娘了吧！（笑）前段时间西南交通大学经济系的19个男生，在他们的圣诞Party上一齐戴着“叫兽”面具，唱我编的那首英文版《小白杨》给班上的女生听，还将现场录了下来。我不知道那些可怜的女生有没有被雷焦，但我确实被感动了。有了这些朋友的支持和喜爱，我才能微笑着继续做视频。与喜欢我的朋友一起交流，一起成长，这就是我最大的乐趣。

从开始做视频到现在，看过我作品的人怎么也得有上百万了吧……（羞）虽然未必个个都是我的拥趸，但是只要你曾经对着我的视频露出会心微笑、曾经眉飞色舞地向朋友推荐我的视频、曾经真心地为我的视频叫一声好，我就要向你表示诚挚的感谢，虽然我的视频无法满足每一个人的口味，但只要你曾经喜欢过，我就很欣慰能有你这样一个朋友。希望再次见到的时候，我们还是朋友。

同行不一定是冤家

恶搞视频领域当然不止小星一人，根据笔者观察，目前还未出现什么互相倾轧的事情，也许这些男人的心意，是相通的吧……下面看看小星是如何看待同行的。

小星：同行里，当然最欣赏娴熟的职业玩家苍天哥了（笑）！我在国内游戏视频界应该算是“臭名昭著”了，但是一到“魔兽”里面，苍天哥绝对盖过了我的风头。不夸张的说，10个“魔兽”玩家里面有两三个知道我，但这十个人肯定都知道苍天哥。我最欣赏他的一点就是他的游戏理念，和我基本是一致的，那就是不沉迷于游戏，纯粹以玩弄游戏为乐趣，当然，如果说更深层次的原因，还是因为我和他一样，都是游戏菜鸟……

“叫兽”教你如何成名

相信不少同学在看过小星的视频后，都会产生自己也制作一部的想法，不过该怎么制作、怎么宣称自己的作品呢？我们今天就站在巨人的肩膀上，让小星给大家支招吧。

小星：我先推荐几个软件：录制2D游戏推荐使用Hypercam 2，录制3D游戏推荐使用Fraps，音频编辑推荐使用Cooledit，视频转换软件推荐Winavi。视频编辑的话，如果是新手，建议从“绘声绘影”或者Windows自带的Movie Maker开始上手，然后再开始尝试使用进阶软件Sony Vegas 6或Adobe Effect 7，这两款软件从上手轻松度和专业程度来讲，前者就像拼音打字法，后者就像五笔打字法，但是只要用熟了，做一些非专业的游戏视频那都是不在话下的。当然，建议大家支持正版，保护知识产权，上述这些软件及其汉化包、注册机的下载地址我是一个都



谦虚的“叫兽”用这种方式来形容自己

不知道的！

至于如何宣传，首先要看自己的视频如何定位，如果是与娱乐休闲相关的视频，尤其是原创作品，那就建议上传到“土豆网”。根据我的经验，目前几个流行的视频网站里，“土豆网”对原创作者的支持是最好的。如果是新闻时事类相关视频，那就上传到优酷网或者酷六网，但要注意视频主题必须非常慎重，如果是游戏相关视频，“17173播客”是个很好的选择。

传上去之后，就是点击率的问题。想增加点击率的话，我想关键还是在于视频质量，其实大部分网友上传视频都是为了与同好者分享，曾经有个IT业界知名人士公开放话，绝对不相信视频网站上那么多的视频都是网友自发上传的，他认为那全都是网站编辑传上去的……其实真实情况正好相反，所以贯彻“分享精神”最重要，视频的点击率高不高是次要的。

当然，如果你作为一个原创者想要出名，想要视频点击高，办法还是很多的……例如每天更新一个有意思的视频，或者像我一样做好了视频就往“猫扑”或者其他人气好的论坛一扔。只要你做得够水准，符合多数网友的口味，自然就出名啦！所以说到底，还是要看作品的质量。在这里我必须提醒大家，目前视频界还没有出现像“芙蓉姐姐”这样的人才，各位大可将此作为努力方向哟……

总的来说，其实做游戏视频，关键还是享受游戏中的乐趣，以及与朋友分享后所带来的快乐。千万不要为了做视频而做视频，那样就本末倒置了。技巧高超的游戏视频固然能获得掌声，充满噱头的菜鸟自娱自乐也同样有人喜欢，总之不要为了游戏而耽误太多时间，亲人朋友、工作学习才是最重要的。还是那句话：游戏你的游戏，不要被游戏所游戏！

“打怪升级穿装备”

在小星的作品中出现过不少网络游戏，虽然其中有广告因素，但能找到“笑点”，制作一部有意思的广告也并非易事，小星如何看待当下的网游呢？

小星：我在作品中也曾把现在的很多网络游戏归纳为“打怪升级穿装备”的游戏，我觉得这种模式，就是在虚拟世界里满足玩家的猎奇心以及表现欲。一个好的网络游戏，应当是在放松玩家身心的同时，同时建立起一个良好的交流平台，以及一套完整丰富的世界观。多数国外的网游这一点做得比较好，大部分国产网游以及小部分韩国网游，要么就是设置各种捞钱陷阱吸引玩家不断为了满足虚拟快感而花钱，例如买稀有装备、买双倍经验、买属性增加道具等，要么就是对交流平台的语言暴力睁一只眼闭一只眼，例如很多网游中的“刷喇叭”骂人，就属于这种现象。有些商家盲目地追求利益最大化，而忽视了青少年玩家的心理健康。不过我想，“打怪升级穿装备”这种模式还会继续下去，就连我们看到的“暗黑3”预览，其实也是这种模式，想必以后新出的各种网游，肯定会继续跟风下去。如何把这种模式做出新意，并且在获得利润的同时，避免让心智尚未成熟的青少年陷入太深，这是各大游戏制作公司需要审慎考虑的问题。

八卦时间!

说了半天正经事，下面就娱乐一下吧！本着“八卦无极限”的大无畏精神，我们来看看小星的业余爱好，看什么电影？听什么歌？读什么书？玩什么游戏？也好深刻地剖析一下这个男人的“精神世界”……

小星：平时啊，我喜欢看一些美式英雄电影和无厘头电影，比如“蜘蛛侠”和“蜻蜓侠”那种。听歌比较随意，从“那一夜”到周杰伦我都听，也比较喜欢听日本制作的的中国风纯音乐。读书的话，我喜欢看历史和科幻题材读物，梁晓声、二月河、郑渊洁以及刘慈欣都是我喜欢的作家。

虽然不少视频都是游戏相关，但那种要花大量时间去升级攒装备的游戏是没有精力去玩了。以前读大学的时候会玩玩“魔兽”，现在一般就是联机打打“反恐”，十来分钟一局。现在对我来说，游戏的作用就是缓解我的工作压力，而绝不会再投入大量时间和精力了。生活啊……好艰辛！

玩过的游戏里，最喜欢的是《街头篮球》和《魔兽世界》，一个比较休闲，一个则偏重故事性，都是当年在男生宿舍里风靡不衰的游戏。之所以喜欢，我想是因为能引起大家的共鸣吧。那时候玩游戏，玩的就是一个气氛，什么游戏能让大家都大呼小叫地全心投入，大家就会一起去玩。

结语

在和小星接触的过程中，最大的感触就是“叫兽”很有礼貌，如果没看过那些作品，很难想象他就是在视频里念叨着“作为一名骨灰级职业玩家”的男人……也许正是这种“闷骚”性格，才能抓住一闪即逝的灵感吧。如果说“恶搞”背后隐藏的是对善良和美好的追寻，那写着“叫兽”二字的面具后面隐藏的又是什么呢……我猜，是另一张面具吧。



正如最新作品中的这句台词，一起疯狂到底吧！

“蠢爸爸小星”作品目录及发表时间

第一部：叫兽讲解拳皇98 2007-06-23
第二部：叫兽讲解拳皇97 2007-07-01
第三部：叫兽讲解超级玛丽 2007-07-22
第四部：真正教授级游戏视频讲解 2007-09-09
第五部：圣斗士大战葫芦娃 2007-09-23
第六部：完美世界•十年 2007-11-04
第七部：叫兽讲解魔兽争霸III——冰封王座 2007-11-21
第八部：叫兽教你唱小曲儿2007-12-24
第九部：叫兽讲解大富翁online 2008-01-17
第十部（上）：叫兽教你画小猪 2008-02-05
第十部（下）：叫兽教你画老鼠 2008-02-05
第十一部：叫兽教你打机枪 2008-02-21
第十二部：教授教你练神功 2008-04-06
第十三部：投简历 2008-05-10
第十四部：叫兽教你修电脑 2008-06-29
第十五部：蓝猫大战美少女 2008-07-18
第十六部：叫兽教你杀鸡 2008-09-11
第十七部：叫兽教你飞天 2008-10-10
第十八部：刘德华大战周杰伦 2008-11-18
第十九部：叫兽又教你唱小曲儿 2008-12-02
第二十部：我的2008 2008-12-21
另外还包含番外篇：《猫扑大杂烩道具讲解》《课间笑话——王千元》《台湾美女大战蠢爸爸》《刘翔退赛》等，还有其早期作品《我是有钱人（和十三狼说相声）》《电台才艺展示》等。



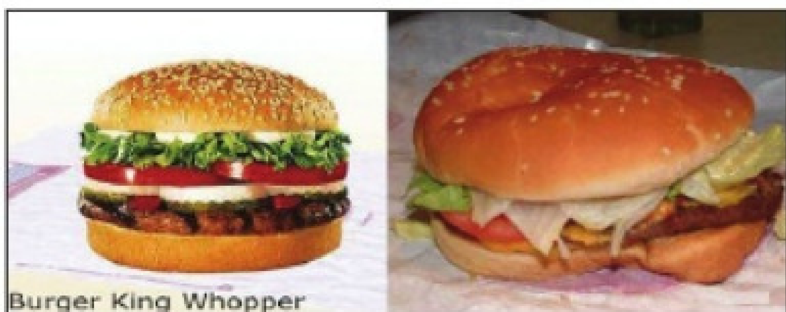
软盘地带

我们怀念的不是仙剑，而是那份心情

软盘众：漂流　　**发帖时间：**2008年12月14日

首先声明，我是个不折不扣的仙剑迷，写这篇文并没有要诋毁任何公司或游戏本身的意思，只是有感而发，仅此而已。曾经一直在等待，自从得知“上软”解散之后，我就把对仙剑的期望，全部压在“仙剑Online”上了。个人认为，一款成功的网游，其收费模式是极其重要的环节，因为这直接关系到玩家的切身利益。我曾为其做过多种收费设想，最希望的一种就是和WoW一样的点卡收费，起码它公平。后来当我听说是九游在代理这款游戏的时候，心里就有点没谱了，但我还是坚信，这个世界还是为理想奋斗的人占多数。现在我明白了，我错了，彻底错了。可能是我太天真了，商品社会，谁还会为了自己曾经那点微不足道的理想而奋斗呢？

小明：收费还是免费，这个话题今儿就不谈了。说说理想吧，什么是理想呢……我觉得，理想就是因为不能实现，所以才称为理想吧。但如果没有理想，又怎么能说是真正“活”过呐，所以理想绝对不是微不足道，请好好保护它，千万不要丢失。所谓社会的真相，其实简单总结就是一句话，它有自己的运行法则，不会因为我们的想法而改变。我们需要做的，就是去熟悉它、感受它，然后细细体会自己身上发生的改变，就好像突然发现过去不爱吃的青菜，今天吃起来，味道却也不错。所以，我们不用去感伤理想和现实的差距，走进现实，拥抱它吧，这不是懦弱的表现，而是聪明的判断。



理想和现实，如果给你带来苦恼，不如转化为智慧

我们一起来做成功人士吧！

软盘众：勾画　　**发帖时间：**2008年12月29日

我在玩一款名叫《跑跑卡丁车》的游戏，玩游戏是其次，我还在其中领悟到了人生哲理！其实人生本来就像一场车赛，有起点，也有终点。

漂移是卡丁车的基本操作。在漂移的时候，首先要保证没人卡位，如果有人磕了你一下，那么就不会再加速。其次，漂移的时候不能找不到路，不然就算加速成功也是徒劳。漂移是一个很好的加速、转弯的方法，同时也可以很快地积聚能量。人生的漂移是怎样的呢？在我看来，它是一种能“尽快”接近成功的方法，注意是“接近成功”而不是“取得成功”，两者是量变与质变的区别，可以理解为“接近成功”为量变，“取得成功”则是质变。要想快速取得成功（就像卡丁车的漂移一样），条件是非常苛刻的，比如不能有过多客观因素去干扰你，如果负面因素太多，那么“成功”也就遥遥无期。此外，要想取得成功，当然还要找到目标，也就是游戏中的“跑道”。

小明：不少人讲，从《辐射》《异域镇魂曲》等游戏里领悟到了某种人生哲学，玩过的人都会表示赞同，因为这些游戏确实将“第九艺术”发挥到了极致。今天这位同学却从一款赛车游戏里同样感受到某种至理，不得不让人感叹……开始的时候，还以为是搞笑帖，仔细读完，却发现说得很有几分道理。其中最想说的，就是“客观因素”这件事。我们经常受到类似“坚持到底，就是胜利”这样的教育，但实际上，真的只要抱着一份“只要我努力”的心情，就能取得成功嘛？另外，关于成功的定义，也再多说一句，所谓“成功”，其实是很难定义的，只能说现在的“主流”观念是：金钱和权力等于成功。至于大家怎么理解，我就没有资格评判了。



金钱已经成为衡量成功的度量，这样也挺好，有钱才能谈理想嘛！

高智慧的外星人来到地球第一句话一定是：我为和平而来……

软盘众：刀刃穿身　　**发帖时间：**2009年1月7日

我是一名高一的学生，一个半月前开始玩《寻仙》。本来这只是和班里同学的“交流方式”之一，可等我走出新手村后，却有点真的喜欢上这个游戏了。我承认《寻仙》的画面效果确实不是非常理想，但我们总是要给制作小组时间么。

这个游戏玩起来，感觉非常轻松。普通甚至中级的怪，不再是以《山海经》《搜神记》为基础，借鉴或者套用，更多是近乎于调侃的名字，不去追求所谓“历史背景”的话，确实让人忍俊不禁。我也接触过一些网游，其剧情大都是什么捍卫、争夺、逆转之类，而《寻仙》的主题就是轻松“修仙”，没有什么压力和包袱。我是“轩辕剑”的铁杆Fans，在长期沉浸在感情纠葛、悲欢离合、民族大义之后，《寻仙》的剧情着实让我轻松很多。

我的电脑配置还算可以，把游戏内各项参数调到最高，会发现其实《寻仙》不是很多网友说的那么一无是处。都说盲目喜好不是好事，但失之交臂也是遗憾。我想，国产游戏还是需要一段发展时间的，我们作为玩家，也只能等待。幸运的是，从游戏版本勤快的更新中，可以看出制作人员们是一直在努力的。一句话：萝卜白菜，各有所爱！

小明：回想一下，我上高一的时候，真是没有这位同学如此高的觉悟……经常人云亦云，跟着大流瞎起哄，哎呀，这种黑历史不说了，说正题。《寻仙》到底好不好，正如帖子里最后一句话：各有所爱，所以略过不谈，想说的是玩家心态这个有意思的话题。总能看见不同游戏的玩家互相攻击，我说你低能，你说我装蒜，难道一个人的性格秉性，仅凭他玩的游戏就可以定性吗？我想，大家只要互相尊重，这些让人不开心的问题就会烟消云散了。一个月花掉几万块的RMB玩家就值得鄙视吗？热衷于角色扮演玩RP就需要追捧吗？对于别人的爱好，可以不喜欢，但不要忘记尊重。其实，这也不光是玩游戏的道理了。



也许对某些人来说，互相谩骂真的比握手言和来的有趣，扭曲啊……



模拟人生3

预计发售日：2009年2月

■湖北 MorganaBlackstaff

■《模拟人生3》将是系列历史上最大的一次进化，无缝拼接的地图将带给模拟人更多的自由空气。

从《模拟大楼》《模拟农场》《模拟直升机》到《模拟地球》，再到《模拟城市》，当玩家们正揣测着Will Wright（Maxis的创始人，《模拟人生》的主设计师）模拟的下一个目标会不会是火星时，他已将注意力转移到最平常的生活——“大多数的游戏都极力想摆脱现实生活，表现奇想、科幻、军事或其他什么。如果你走进一个书店，看看书架上的书都包括哪些方面，你将发现一些书是军事历史类的，还有一些是科幻类的，但大多数的书还是以现实生活为主的。就连黄金时段的电视节目也是如此。不过，当你走进一个软件商店，你将发现这里几乎没有一样东西是跟现实生活紧密相连的。”Will Wright这样说。

于是，《模拟人生》诞生了。它与它那总也数不清的资料片取代了长盛不衰的《神秘岛》系列，成为史上最畅销的PC游戏。当二代宣布开发时，很多人都在担心它是否会因为缺乏前作和其资料片所积累起来的游戏性和无比庞大的人气，但《模拟人生2》并没有让Maxis和支持这一系列的玩家失望。如今，3代发售日也临近，此刻我们不再有那些疑问，还是让我们来看看游戏的本身——有什么令新老玩家都能眼前一亮的新特性吧。

户外才是王道！

《模拟人生3》将会是系列历史上最大的一次进化，其变革的程度尤甚于二代相比初代的改进。尽管老外很喜欢使用“进化”“革命”之类夸张的狠词儿，但从EA的字里行间还是可以感受到其中的份量。为了同时照顾新老玩家（尤其是老玩家），《模拟人生3》的开发路线由两个不同的方向齐头并进：一是为新作增加新鲜的游戏内容，推进此系列的发展；二是保留老玩家所强烈要求的系列特色。在《模拟人生2》中，居民区（玩家生活的地方）和其它功能区域——市中心（玩家购物和约会的地方）、学校、度假村等是分开的，当玩家在这些区域中切换时，需要花费很长的读取时间，以至于不少玩家宁愿“宅”在家中懒得出门。在《模拟人生3》中这点得到了完全的改善，玩家在不同区域中穿行时将不会有任何取读画


市政厅、学校、购物中心、公园——新社区中真是应有尽有


喝喝茶，看看书，一起来享受游戏中的清闲人生


依山傍水，真想永远留住这美好的一刻

英文名：The Sims 3　本刊译名：模拟人生3　游戏类型：模拟经营　制作：EA Redwood Shores
发行：Electronic Arts　期待度：★★★★★

面。无缝拼接地图技术并非什么创新之举，但对于这一系列来说还是首次，但确实也是最为必要的改进。

不幸的是，在《模拟人生3》的正作中除了居民区外，只会包含一个功能区域——日落山谷（更多区域期待资料片？）。但制作组保证这个区域将是非常巨大而且功能建全的，提供足够的地方让玩家建筑喜欢的房屋和自定义社区的风格。

和模拟小人一起成长

《模拟人生3》另一个显著的变化就是模拟小人的AI的飞跃。在前作中，虽然玩家在各个区域都可以遇见不同的NPC，但他们并不会因为玩家的生活而改变，从而使此系列一贯所强调的“社交”成分变得索然无味。现在，玩家在操控自己的模拟小人时，会同时观察到周遭邻居的生活——成长、工作、恋爱、失业、结婚、生病、生育、老死等，在闹市区和新朋友碰头，在镇子里共进午餐，偷窥自己的邻居，以及在最不恰当的时候冲入老板的家门……让自己完全融入到一种生存状态中去，使得游戏世界鲜活起来。开发者希望模拟小人走出居所，介入邻居的家庭生活中，进而进入社会族群中。如此一来必然将影响到周围的人，甚至可以蓄意骚扰别人的生活，“蝴蝶效应”会产生无法预料的巨大影响。记住，现在你可以改变所有模拟小人的命运，这无疑是件很有吸引力的事。



独一无二的新社区——日落山谷，这也是目前为止唯一已知的功能区域



阳光、水滨，令人陶醉的野餐聚会，模拟人们有了更多的事情可做



探索其他市民的房屋和家庭，游历新的地点，享受新的生活方式

最大的乐趣！

在游戏中玩家可以将视角随意缩放，鸟瞰整个小镇的全景，或者深入到自己家的房间细看装饰的油画。能够选择的房子式样多达97种（为什么不凑满100种呢？为什么呢？），房子的外观可以任意定制，注意，不是室内装饰哦，而是外墙的材质、色彩、装饰，进而包括花园、小径、篱笆等等。连赛车游戏都非常流行的改装风潮，无疑会吸引玩家对自己的房子进行大刀阔斧地改造。

本作的角色创建系统几乎焕然一新，配合丰富的形象定制系统就能造出玩家心目中的完美小人。玩家可以按照自己的喜好随意发挥，或者按照自己的相貌，或者参照自己喜爱的偶像长相，甚至是心中暗恋的那个他（她）……用鼠标点击滑动条，就可以设置角色的体重、肤色、脸型、体型、身高等指标，此外也有大量的眼睛、鼻子、嘴巴、发型等类型供玩家选取。虽然在角色的形象上，变化没有前两代之间的差别那么明显，但是最终生成的模拟小人的外貌更加逼真，不像过去那样总有点卡通人



就像《模拟人生3》的前作一样，模拟人依旧讲着只有他们自己才能听懂的“火星语”，做着各种搞怪的表情



新的市民创建器，从细枝末节到肌肉结构之间的所有部分都可以细致调节


平凡的我，只想过这样种种花养养鸟的田园生活而已


工作之余，一起来个钓鱼Party如何?


我钓到的鱼居然和我一样高咧!


重要人物?来握个手吧!《模拟人生3》提供了更多样的交往方式

的感觉。比较遗憾的是，玩家不能用输入照片的方式，完全创造出符合自己意愿的角色形象。并且，现有的3D引擎还不能即时演算生成角色的外形上的任何变化，否则就能够随时看到发生的每一个事件对模拟小人造成的影响，比如发胖、淋湿、碰撞、受伤等。

每个人都不一样

全新打造的人物性格系统去代理前作中的个性点数分配系统，通过点数分配设定个性有太多的局限性，因为并不是所有的个性表现都能够进行量化的，所以前作只能对胆小、敏感、害羞、外向、积极、懒惰等项目进行设定。这样一来，选项数量太少，造成人物个性模糊，再加上能够供玩家分配的点数不多，使得不同角色间的性格差异不大，玩家的积极性自然也就也被削弱了。本作的性格系统丰富了很多，每个模拟小人都可以从80种性格特征中选择5种，并且还有主导与从属的关系，因而排列组合出来的性格种类几乎是天文数字。当然不可能真的有那么多的性格差异，但至少让玩家有了更多的尝试机会，现实生活中能见识到的性格在游戏中都能遇到，比如浮躁型、轻佻型、冲动型、谨慎型、空想型、愚钝型、笨拙型、艺术型、实干家、完美主义者、忧郁症患者、性格分裂者、妄想狂、天才等，不同性格的角色在为人处世方面会表现得截然不同。

情绪系统是另一个新的设计，玩家从模拟小人的情绪变化中去判断其思想活动，从而更好地掌控其后续的行为，及早地制止某些非理性和反常的行为举动。情绪系统的表示方式还不是很明确，或许会以情绪槽的形式显示在屏幕上。情绪系统与性格系统都是决定角色外在表现的重要组成部分，所不同的是，性格是在游戏之初就设定了的，情绪系统则是在游戏进程中可以不断变化、调节的内容。

人生的目标?

和前作一样，《模拟人生3》里也会包含许愿系统。在生活中，每个人都有自己的心愿，模拟小人们也一样。有些愿望可能会花费你一生的时间才会实现，游戏中形象地称之为“毕生心愿”（Lifetime Wishes）。毕生心愿的目标各种各样，但想实现就非常困难了，比如成为一名摇滚巨星、杰出的宇航员或家财万贯的富翁，或是组建一个异常庞大的家族。在你实现毕生心愿的过程中，会陆续达成一些较小的心愿，从而


温馨的爱情永远是《模拟人生》游戏中不可缺少的一部分

独家专访《模拟人生3》联合制作人Grant Rodiek

大众软件：我们可以看到，大多数玩家目前还沉溺在由丰富的资料片和庞大的玩家自建物品所构建的《模拟人生2》中，即将推出的《模拟人生3》将如何吸引这些玩家呢？

Grant Rodiek：这是我们在第一天开发《模拟人生3》时就在考虑的问题。我们在保留前作中最受玩家欢 迎的设定的同时，加入了一些全新的特色，例如性格、开放的世界以及大量的自定义工具；某些系统的脚本也经过全新编写，例如社交系统。《模拟人生3》无疑是一款能带给玩家新体验的全新作品。



大众软件：我们知道，部分玩家并不是十分关心游戏里的社交系统，他们更喜欢设计自己的房屋。在这方面《模拟人生3》将有哪些改进呢？

Grant Rodiek：在开发的时候我们就在考虑各种类型玩家的需求——讲故事的、做电影的、建房屋的、自建物品的，等等等等。3代的“自建风格”系统（Create-A-Style）可以让玩家随心所欲改变物品和家具的颜色、图案。那些喜欢修建房屋和室内设计的玩家将在游戏中找到很多让他们惊喜的东西。

大众软件：我们注意到《模拟人生》中的人物形象向来是走的卡通路线，《模拟人生3》中的人物是否会看起来更真实一些呢？

Grant Rodiek：顾名思义，《模拟人生》在很多方面都力求模拟真实的生活，真实对这款游戏来说是必要的。但就如我们之前所说的，我们希望玩家们在这个游戏中的“人生”更富有戏剧色彩，所以我们在游戏中增添了不少幻想成分和黑色幽默，比如魔法、吸血鬼等。此外，让游戏里的人物卡通化可以避免一些可能会让玩家感到沮丧的问题（比如说人物的死亡！）。虽然“真实”对现在的游戏来说是一个不可阻挡的流行趋势，但我们并不认为它就一定适合《模拟人生》这款游戏。

大众软件：《模拟人生3》将会加入网络社区系统吗？这系列是否最终会变成一个完全的网络游戏呢？

Grant Rodiek：《模拟人生3》和它的前作一样，依然是一款纯粹的单机游戏。当然，我们也会像以前一样为玩家提供在线支持，玩家可以在网上分享自己制作的故事、电影、人物、物品和房屋等。不论如何，我们希望更多的玩家都能加入其中，与其他玩家分享自己的游戏体验！



大众软件：现在是否有《模拟人生3》的资料片的制作计划呢？首款资料片的主题将会是什么呢？

Grant Rodiek：对《模拟人生》系列来说，我们似乎有取之不竭的灵感。当然，我们现在将所有的精力都倾注于《模拟人生3》上，目前我们并不想讨论其它事情。

大众软件：简单地讲一下，《模拟人生3》中有哪些在前作中无法实现的新特色？

Grant Rodiek：玩家现在可以在街道上溜达，去拜访邻居；游戏的世界也将是无缝链接，无需任务读取时间；“自建风格”系统也将让物品的模型更丰富多变。我每天都会在开发工作中发现一些酷玩意，我已经迫不及待想将这款游戏送到玩家手中了。

获得的点数可以用来购买传说中的特殊道具……效果绝对让人称奇哦！

《模拟人生》系列中的工作可以称作毫无乐趣可言，但作为模拟小人们的收入来源，玩家还是不得不忍受它占去了你的生命中绝大部分时间。《模拟人生3》中的工作相对前作而言并没有什么实质性的改变，在飞逝的工作时间段里，玩家仍然无法看到小人们工作时的情形，更别谈实际操控了。但是，如果玩家想不断升职，甚至爬上事业的巅峰，将不再只有死读书、不停对镜子说话、没完没了地锻炼这些刻板的方式了，开发组暗示玩家可以采用一些捷径，所以当机会来临时务必要抓住哦。



还不明显吗？我已然爱上你了……



我是明星——达成毕生心愿的这一刻！

随处可见的细节变化

作为《模拟人生》的调味品之一的聚会，在新作里也得到了加强。现在玩家不仅仅只能在自己家里举办聚会，而是可以挑选一些新奇的室外场景作为聚会的地方。比如在慵懒的午后，你可以叫上几个朋友一起去沙滩来个BBQ烤肉大会。

与模拟小人交流时也会有更多选项，从浪漫到敌意，谈话内容将随着玩家的选择和模拟小人自己的性格而改变，从而影响小人之间的情感关系，而不需要像前作中那样反复进行同一个话题或动作来增强好感度。系列独创的“模拟人生语”现在也容易理解一些——只是相较而言……模拟小人的语气和脑袋上不断转换的图标可以让你至少能明白他们的大概想法。当然，也只是大概……



对那些不喜欢投机取巧的玩家，也可以脚踏实地的埋头苦干，工作狂人型的模拟小人甚至愿意成天呆在办公室里不出去，而且他们还会很高兴！

还有许多细节上的变化，有待于玩家自己去游戏中发掘，比如家具的式样比以往增加了许多，玩家可以选取任意的材质制作出匪夷所思的家具品种；浴室的地位将急剧下降，因为模拟小人有了更多的生活乐趣，不必老是靠洗澡来解闷儿……开发组认为新作的主要目标就是释放玩家无穷的想象力，无论是个性鲜明、外貌栩栩如生的市民还是无缝连接生机勃勃的社区都是出于这个目的，玩家将在新一代的“人生”中会体验到更真实的模拟感受。P


本作的画面还是承袭了1代的风格，战场气氛相当火爆。在这幅图中我们还可以看到战锤招牌式的冲击波效果。此外，本作中的单位多边形并不多，因此对系统要求不会太高

战锤40000——战争黎明Ⅱ

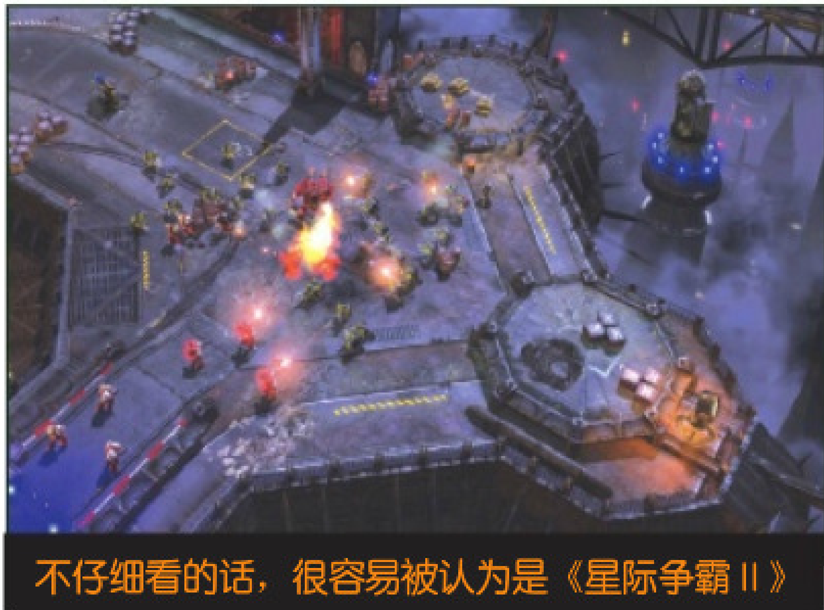
预计发售日：2009年第一季度

■北京 帕林

■游戏的多人游戏模式依然采用近似前代的经典模式，但单人战役却进行了翻天覆地的变革。

“Waaaarrrrrrgh！！！”

这是很多《战锤40000——战争黎明》（以下简称DoW）的死忠和人见面时最常用的开场白。虽说DoW脱生于传统的桌面集换式战棋游戏，但Relic却以出众的RTS游戏制作功底，将这个原本是回合制的经典之作演变成近年来最受欢迎的即时策略游戏之一。随着资料片陆续推出，DoW从原版的4个种族逐渐扩展到9个，这款游戏也一度进入WCG正式比赛项目。2008年，Relic和THQ终于公布了《战锤40000——战争黎明Ⅱ》正在开发的消息，自然令战锤玩家们兴奋异常。在发售临近时，这款游戏的面貌正变得越来越清晰了。


不仔细看的话，很容易被认为是《星际争霸Ⅱ》

剧情战役翻天覆地

战役可以说是一款即时战略游戏的根本，是玩家了解游戏概念、学习游戏操作的最佳试验场，但是《战锤40000——战争黎明Ⅱ》却打破了这个惯例。按照官方的透露，这款游戏中的多人游戏模式依然是采用了与前代近似的经典模式，即基地建设和战术操作相结合，但不管怎么说，游戏的单人战役却进行了翻天覆地的变革。

如果用一句话形容《战锤40000——战争黎明Ⅱ》的战役模式的话，就是与《魔兽争霸Ⅲ》中的兽王战役非常相似。游戏摒弃了让玩家在每一个关卡中都重头建设基地、发展科技、组织部队、展开进攻的重复性游戏模式，而是将其彻底转变为一个战术指挥游戏。在关卡中，玩家不再拥有基地，取而代之的是带领小队作战的英雄。玩家要带领英雄和与它同属的士兵在地图上完成任务，并得到资源回报，再用这些资源对现有的部队进行升级和增援。在这个过程中，玩家不能采矿也不能制造新部队。

当玩家完成关卡之后，战斗指挥官会对此次行动作出评价，并按照这个评价给予玩家英雄经验值和战略资金的奖励。获得的经验值将使得玩家的英雄获得等级提升，进而获得可以自由分配的天赋点数。天赋大致可以分为4种方向：近战、远程、生存与特殊能力，玩家在得到分配后，即可从下个关卡开始发挥它们的作用，而玩家获得的资金则将用于购买英雄的卫队并为英雄购买武器升级。和一般战术游戏中的战前部队购买不同，《战锤40000——战争黎明Ⅱ》中不能独立地购买部队，所有购买的部队都是依附于英雄的，在行动中随英雄一起移动，而不是单独操作。玩家购买的装备则是专门为英雄配备的，强化英雄个人的能力。这些装备从武器到装甲不一而足，各种武器还有不同的属

英文名：Warhammer 40000：Dawn of War Ⅱ　本刊译名：战锤40000——战争黎明Ⅱ
游戏类型：即时战略　制作：Relic　发行：THQ　期待度：★★★★


单人关卡中玩家只能依靠英雄所带领的小队作战

性。举例来说，狙击枪可以让英雄在很远的距离上干掉对方的大型单位，散弹枪则是在近身距离对付低级部队海的最佳选择。这样一来，根据下一关卡的具体情况因地制宜地配备装备就成为很重要的事情。

此外，玩家在游戏中拥有不止一个指挥官，他们各自有不同的属性和特殊能力。但在单个关卡中，指挥官的出现数量是有限制的，因此，派遣哪些指挥官出击，并获取经验值也是玩家要考虑的问题。如果一直只培养一个指挥官，很有可能到后期的关卡中会出现等级差距过大的尴尬场面。

多线式战役的出现

《战锤40000——战争黎明Ⅱ》向《魔兽争霸Ⅲ》兽王模式学习的另外一点体现在其战役设计上。这一代游戏中，玩家不会再像以前一样面对一成不变的线性流程，只是闷头战斗再战斗。游戏的单人战役是围绕星际陆战队调查兽人活动展开的。在游戏中，玩家将面临各种路线选择（如侦查方向等），根据玩家的不同选择和反应，也将导致不同的剧情走向，从而实现了可以多次重复游戏的多线式战役。即使在同一个关卡中，玩家也要考虑自己的策略会有怎样的结果。因为游戏在关卡结束后的奖励结算中将包括各种支线任务的目标是否达成。其中最典型的几种就是“速胜”（规定时间内胜利）、“大胜”（消灭敌人超过一定程度）、“完胜”（己方损失小于一定程度）。因此，如何组织战术完成尽可能多的目标就成了追求完美的养成玩家们，要煞费苦心去做的事情了。

在剧情战役中，玩家的主要指挥官是老牌的“原力指挥官”，他是一个强力的肉搏攻击英雄。当然，可以选择出击的英雄包括拥有精良武器的战术陆战小队队长Tarkus；装备重机枪，需要时间展开才能攻击，但是火力强劲的Avitus；拥有隐身斗篷并能装备强大狙击武器的侦查队长Cyrus；装备有跳跃背包，可以瞬间出现在对方头顶的突击队长Thaddeus。


地狱火机器人是陆战队称霸中期的关键


星际陆战队招牌招式——轨道轰炸

保持传统的多人对战

前文已经提到，多人游戏方面，《战锤40000——战争黎明Ⅱ》沿用了上一代作品的经典方式，但在游戏胜利条件方面进行了一些调整。现在，游戏将原来的5种胜利条件归并简化成了两种——歼灭和点数。歼灭模式很简单，就是标准的完全消灭方式，点数模式实际上是原先游戏中“地图控制”“战略点”等几种方式的一个综合，同时参考了《战地》游戏系列的方式重新设计的。在这种模式中，每方玩家拥有500点的起始战略点数，在对战过程中，玩家的目标是在地图上争夺特定的几个“战略点”。如果玩家占领的点的数量超过自己的对手，对手的战略点数就会逐渐减少（但自己的战略点数不会增加），如果对手的战略点数减少到0，你就取得了胜利。

《战锤40000——战争黎明Ⅱ》和一代的最大不同之处在于取消了建造序列功能，这意味着玩家在对战中必须等一个单位建造好之后，才能发布命令建造下一个单位。Relic在接受采访时称，这种设置是为了避免玩家将胜败的关键放在部队数量上，而是转而珍惜自己手中数量不多的部队，对他们善加利用。对这种说法，多少需要保持怀疑的态度——毕竟取消建造序列只会让玩家花费更多的精力去提醒自己，去手动执行造兵的操作。此外，官方还表示此次的游戏对战地图将明显小于上一代以及《星际争霸》等类似游戏。玩家将在游戏开始之后很快交上火，不可能有任何龟缩防守然后突然反击的“一波流”战术空间。不玩到游戏，真不知这种设计有何优劣可言。

对战的战术

游戏中对战的战术和前代没有太大的区别，战术的核心在于如何最有效地运用英雄。作为游戏中攻防最强大的单位和特殊能力施放者，英雄是部队的灵魂人物。在战场上，灵活地调整英雄的站位并在恰当时机使用技能将成为成败的关键。此外，《战争黎明》系列游戏中另一个重要元素就是骚扰。玩家要避实击虚，不断地牵扯对方的精力，最终将每次骚扰的小优势最终积累成足以取胜的实力。

根据目前的消息，游戏的对战中将包括4个种族——星际陆战队、长老、兽人和虫族。很多玩家对此表示失望，认为这个数字不足以满足他们的热情。不过按照前一代的习惯，今后几乎一定会推出众多资料片，因此这实际上不会成为太大的问题。P


说到车辆，Burnout Paradise中有摩托车和汽车两种交通工具，不过摩托车只作为娱乐用途，并非游戏的主体内容

火爆狂飙—天堂：终极版

预计发售日：2009年2月

■上海 FXCarl

■PC版《火爆狂飙——天堂》，将集成迄今为止所有已在主机平台发布的DLC，如Cagney Pack等。

对PC上的死忠玩家来说，《火爆狂飙》还是个新概念。若不是因为EA慢慢重视了这一系列的价值，大家想要接触到Burnout还得买一台家用主机才行。说起Burnout游戏，虽然看起来模样长得挺工整，有点《山脊赛车》的味道，总体写实，但也有点科幻。其实它骨子里地地道道是个“大玩具”，游戏的内容与其说是赛车，不如说是驾驶车车辆到处施虐，甚至是对自己的车子施虐。

无需考虑胜负！

你说得很对，咱们之前也接触过很多毁车无量的游戏，譬如FlatOut系列，也接触过上天下地无所不能的游戏，譬如TrackMania系列，可是这些作品终究还是需要以比赛的胜负来决定游戏的结果。而Burnout不同，这最新的一代Burnout Paradise，其设计的出发点便是Playground（游乐场），一个只属于汽车的游乐场。在这里，你的乐趣和胜负无关，你甚至可以不知道什么叫做胜负。

Burnout Paradise有一个面积够大的城市。这个城市里有个广播电台叫做Crash FM，其中提供了飚车族们喜欢的各种内容和常见问题的回答。此外，这个城市也很有生气，大大小小的街道无论日夜都不会冷场。当你停止对游戏操作后，Crash FM便会开始播放抒情、高雅的古典音乐，并用那缓慢移动的摄像机带你去领略城市中的点滴。面积充足的城市是用来探索和冒险的。在这个城市里，有很多可以收集的元素——50个超级跳跃点、400个围挡、120块标志牌、64条街道的最速记录，35个可造访的设施（商店油站等），这些东西都可以消磨掉你相当的时间。

开放性的城市自然也有开放性的玩法，比赛的接取和进行都很开放，每个比赛都是在十字路口处同时踩下油门和刹车来开始，且比赛都没有封闭的线路要求，可以自由发挥。在随意的开始之后，也可以随时放弃。一切都很新鲜不是？那么更多的乐趣就在游戏上市后自行挖掘吧。

充满个性的赛车

也许你会很奇怪，在Burnout Paradise中竟然没有速度表，没有引擎转速表，也没有档位的概念，驾驶简单的就像是遥控车。唯一可以看到的仪表，是一根BoostBar。简约并不意味着简单，Burnout追求的驾驶乐趣只凭你的第一感觉。在绝大多数情况下，并不需要去刻意学习驾驶技术或技巧，仅仅是想到什么，然后去操作就行了。对国内的玩家来说，它的上手绝对不难。


游戏与历代最大的区别就是此次的背景被架设在一个开放的城市——天堂市，与之伴随的是Guns N' Roses的专辑主打歌

不简单的地方在于BoostBar，不同车辆的BoostBar具有不同的特性——有的车辆的可以增加“加速”，有的可以增加“极速”；有的在积累过程中就可以释放，有的必须积累满条才能释放。更有甚者，积累满条后才能释放，且一次释放完——当然积累的速度相对会比较快。每一辆车都有其驾驶上的特色，充分发挥每辆车的特色也是可以研究很长时间的内容。

最后不得不把笔墨留一点给Burnout Paradise的感官冲击。游戏的画面精致优美，城市拥有完整的日夜变化。汽车的车损效果更是一绝：当有车祸发生时，系统会切换到新闻视角，画面变成慢镜头。你将有机会看到赛车是如何在强烈撞击中逐渐崩溃变形，这在目前其他的任何竞速游戏中都是体验不到的。同时，在“伟大的”车祸制造模式中，将会有机会和整条马路上的各种车辆发生亲密接触，逐个把它们撞烂，冲着这个就值回游戏票价啦！



沙盘式显示的城市里布满任务点

英文名：Burnout Paradise: The Ultimate Box　本刊译名：火爆狂飙——天堂：终极版
游戏类型：竞速　制作：Criterion Games　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★☆


这幅游戏开场时的画面与复刻的原作几乎一模一样，色调都是这里独有的暖色，只是图像效果有所提高

星际传奇—攻击黑暗雅典娜

预计发售日：2009年第一季度
■江苏 防弹手柄

■《攻击黑暗雅典娜》是《逃离屠夫湾》的“复刻版”，同时附加了一段特别的故事情节。

身高6英尺的光头肌肉猛男，头戴酷酷的目镜、手持利刃，他为黑暗而生，他为猎杀对手而生。经典科幻电影《星际传奇》中的主角Riddick，就是为美国动作影星Vin Diesel量身定制的角色。2004年由Starbreeze和Tigon工作室联合推出的《星际传奇——逃出屠夫湾》成了Xbox和PC平台上轰动一时的射击游戏佳作，Gamespot网站将其形容为“使用FPS方式表现的最佳动作游戏”，它也成了当年该网站评选的年度最佳动作游戏，获得9.3的超高分。

次世代与升级版

2007年曾经传出过《星际传奇》的续作《攻击黑暗雅典娜》（以下简称AoDA）启动制作的消息，但直到2008年夏天，人们才知道AoDA并不是续作，而是在次世代平台推出的《逃出屠夫湾》重制版。主要开发商Starbreeze表示，AoDA除了以次世代效果“复刻”前作的全部流程外，还会加入一个全新章节，这也正是游戏的副标题——《攻击黑暗雅典娜》的出处，它也将作为对《逃出屠夫湾》剧情的补完，为前作的故事划上句号。


有大量的动作要素考验玩家

“黑暗雅典娜”是游戏中出现的一艘巨型太空海盗船，在演示的片段中，Riddick手持匕首，使用他的招牌式的夜视能力，在“黑暗雅典娜”中潜行，躲避哨兵机器人的追踪。利用一个机器人的视线死角，Riddick快速上前将其破坏，然后继续自己的黑暗猎杀行动。


格斗在新作中会有所增强

更刺激的流程

在Demo中，Starbreeze展示了前作中的基本游戏方式：潜入依然占据游戏的主要流程，玩家扮演的Riddick需要利用场景中的阴影，步步为营地前进。但由于哨兵机器人的存在，AoDA的玩法显得更加刺激：这种可以被船员遥控的机器人，在巡逻状态下犹如《生化危机》中的僵尸，速度慢，反应迟钝，很容易被身手矫健的Riddick大侠躲开并砸烂。但如果玩家遭遇的机器人是“有人驾驶的”——即被船员进行远程控制，那么情况就会大不一样，一旦被遥控状态的机器人发现，那么Riddick就会遭遇灭顶之灾。


船长的扮演者Michelle Forbes是一张熟脸

机器人的武器无法被直接使用，但Riddick在解除其武装后，可以将它作为“肉盾”，控制它身上安装的机枪、火箭发射器作为炮台使用。这就意味着，如果玩家需要利用机器人的火力杀敌，那么最好的办法就是占领前方的另一个“同类”，但此时的移动能力大为降低。此外，发现海盗船上的机器人控制室，也是快速解除一个场景中防御装置的有效方式。

制作组承诺，游戏会利用次世代硬件的性能，提高敌兵AI，改进游戏的武器选单和其他人机界面。除继续邀请Vin Diesel“扮演”传奇英雄Riddick以外，游戏中还将出现由女演员Michelle Forbes“扮演”的“黑暗雅典娜”的船长——她不仅曾为《半条命2》中的Judith Mossman博士配音，在著名科幻剧集《太空堡垒卡拉狄加》中也恰好扮演过一位船长。

英文名：Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena **本刊译名：**星际传奇——攻击黑暗雅典娜
游戏类型：主视角射击 **制作：**Starbreeze Studios **发行：**Atari **期待度：**★★★★


TOR的剧情展示部分，西斯正在讨论进攻计划

星球大战——旧共和国

预计发售日：未定

■北京 jhvh

■BioWare誓要开发出一款不同于市场上任何网络游戏的KotOR网络版。

《星球大战——旧共和国武士》（以下简称KotOR）曾经是Xbox和PC上屈指可数的优秀角色扮演游戏，前两代分别获得了销量和口碑的双赢。事隔多年后，BioWare不断红火的开发着一系列原创和冠名RPG，唯独不见KotOR3的身影，结果我们等来的系列最新作是一款多人在线模式的扮演游戏。

《旧共和国》的诞生

在《魔兽世界》风行世界后，北美的游戏开发商对大型网络游戏的商业前景充满信心，既然之前在MMO领域并无建树的暴雪能够做到如今一统江山的局面，那么其他自忖拥有知名品牌的游戏开发商也都跃跃欲试。BioWare对这块蛋糕垂涎三尺不止一天了，在长达两年犹抱琵琶半遮面后，他们终于承认一直在默默准备的网络游戏就是采用KotOR世界观的系列新作《星球大战——旧共和国》（以下简称TOR）。

由于Bioware在大型网络游戏领域里也是新手，于是负责开发工作的奥斯丁工作室开始了招兵买马的一系列行动，他们采用网络游戏开发工具中间商Simutronics Corporation获奖的服务器端平台和3D引擎HeroEngine作为主打，又先后购买了StreamBase和Perpetual tech的相关软件和技术，奥斯丁的开发人员们誓要开发出一款不同于市场上任何网络游戏的KotOR网络版。

老实说，当消息被确认后，很多KotOR爱好者们显得比较失望，他们更希望得到一款单人续作的允诺。但开发人员认为，不断地开发系列单机作品并不能全面地展现星战背景的庞大世界观和资源。TOR将是BioWare开发的有史以来规模最大的角色扮演游戏，它涵盖的内容如同将以往《博德之门》《无冬之夜》以及《旧共和国武士》三大系列融合在一起那么庞大，还要加上一款《质量效应》。BioWare出品的RPG标志性的丰富对话树和情节也在这个网络版游戏中得到保留，因此TOR光编剧的阵容就达到了12人。

西斯舰队卷土重来

游戏的故事发生在原《旧共和国武士》情节的300年后，推算起来，也就是距离电影中的“星战”时间线3600年前（KotOR大概发生在电影时间的4000年前），此时的星系的事物和当年的状况已经完全不同了。旧西斯帝国在星系的势力已经差不多被共和国扫荡干净，但是前往深层空间的西斯舰队卷土重来，给了共和国措手不及的打击，又将整个星系拖入战火之中。


Korriban的概念图


Korriban西斯学徒的课程是残酷的

英文名：Star Wars: The Old Republic　本刊译名：星球大战——旧共和国　游戏类型：大型多人在线角色扮演　制作：BioWare Austin　发行：LucasArts　期待度：★★★★☆


"嗨，肉袋子！"

继而发生了"星战"年表上著名的"野兽之战"，西斯的精英部队征服了很多外围星域的世界，还突袭了共和国首都Coruscant。被逼无奈的共和国温和政客与西斯签订了脆弱的和平协议，不得不充当帮凶，替西斯剪除绝地武士。于是绝地议会的大批成员遭到捕杀，整个清除行动从Coruscant发展到绝地武士的家园Tython。

玩家在游戏这样的大背景中诞生，虽然表面上星系的动荡逐渐平静，但其实暗潮汹涌，如同风暴前的宁静。

是的，阵营与善恶

每一个进入TOR的玩家都会处在矛盾的源点，他们将选择自己的阵营，是成为乱世中的英雄豪杰还是卑鄙恶徒。游戏中自然也分为西斯和共和国两大阵营。一般来说，西斯是代表邪恶的一方，共和国是正统的势力，如同西方宗教二元的善恶观。不过玩家并不会因为自己选择身处的家乡，就被简单地划分为"好人"或"坏蛋"——就像是单机版的前作，你可能为共和国工作，但是因为你的处事原则，你可以是黑暗面的忠实信徒。用游戏开发者的话说："选择的阵营并不代表玩家的好坏，你可能是在一个邪恶的地方做善事的好人，也可能是在一个正义的地方做坏事的恶棍。"这听起来就比KotOR系列中童话般的善恶观进步了不少。如果你翻开"星战"年表关于"超空间大战"的部分，就会知晓西斯的渊源。因为对原力光明面与黑暗面的信仰不同，黑暗绝地武士在内战失败后，被共和国驱逐出星系，连带着还有跟随他们的人民。一千年来，西斯和绝地武士不断的征战，也造成了双方政治领域内的普通百姓的仇视和敌对。在TOR中，就算你扮演一名在西斯势力版图下善良热情的正面角色，也不会被系统判为共和国那一边的臣民。


西斯古墓里的战斗，看不到角色阴影


地下发电机

剧情的推动力

游戏注重情节和人物动机的渲染，使玩家不再超脱于游戏之外做一些事不关己的任务。制作人员强调他们将充分调动玩家的情感，让他们在游戏中的体验都合乎情理，玩家的行为将达到与故事融为一体的契合度。

TOR包含了KotOR单机前作的核心游戏内容，它们包括冒险、战斗、自定义角色和成长路线，还有扮演与情节的互动，他们被称为KotOR系列的"四大支柱"。在单机游戏中，玩家的选择不单是影响故事的走向，它还反馈到游戏中NPC与世界的命运。TOR作为在线游戏，不能做到前作中以玩家为中心的展开方式，但制作人没有放弃这种"故事驱动一切"的手法，玩家在网络游戏中的行为和选择虽然无法重置，但他们仍然对角色的命运和历程起到关键作用。游戏延续了KotOR系列里独特的人物关系，老玩家可能会很快熟悉，甚至他们还照顾到原作中高人气的杀手机器人HK-47，将它的形象也加入到网络游戏中的人物设定里。游戏中包含的星球有Coruscant、Tython、Alderran、Utapau、Agamar、Dathomir和Manaan，KotOR系列的老玩家在其中会发现很多熟悉的地方，当然西斯学院坐落的Korriban也会出现。比起前作中出现过的Korriban，现在的山谷更加开阔，巨大的发掘机随处可见。西斯学院扩大了规模，持续发掘西斯大君古墓的工程也在热火朝天地进行中。除去KotOR系列里出现的外部星域，电影中战争发生的星系区域，比如Hoth也会在额外的章节出现。游戏中会再造"老"回波基地，玩家们可以享受到高品质的战斗。开发者还声称，许多附加内容也会在未来的游戏中出现，比如集换式纸牌游戏，这一点倒是丝毫不会令人意外。



绝地寺庙


服务机器人，看起来像是T3-M4

BioWare在2006年时私下曾乐观地预估，TOR将在今年面市，可目前发布的资料并没有太多实质内容。在开发日志中，我们能看到制作人还停留在灌输游戏概念的阶段，虽然有不少游戏视频，但画面看起来就像是KotOR2的升级版，光剑、原力技能、战斗和生物没有太多意外之处，因为血脉上的关系，我们或许能从单机的游戏经验和D20系统猜出游戏机制和规则的大概，却难以看到官方公布的确切内容。顺利的话，今年这款游戏也许……不会上市吧。


弧线弹道准确地命中敌人，这便是电影和游戏的噱头所在

刺客联盟——命运武器

预计发售日：2009年第一季度

■北京 工业金属

■弧线弹道的发动依赖屏幕上的“肾上腺”槽，你需要使用常规方式结果敌人来累计这项数值。

2008年，由安吉莉娜·朱莉、摩根·弗里曼领衔主演的动作电影《刺客联盟》，对原著漫画的世界观进行了较大的简化，并通过全球阴谋论和暴力美学的方式，让电影的表现手法更适合今日观众的胃口。现在，GRIN正在开发同名电影的游戏版，也许是游戏晚出的缘故，其剧情将不仅局限在电影中韦斯利从一名“脑残少年”一步步成为超级杀手的成长历程——这只是游戏的前半段流程，后半段则会引出韦斯利的父亲克劳斯。在电影中，克劳斯仅仅在片头和片尾露了把小脸，而游戏将以倒序方式，为我们展现克劳斯在杀手集团中所经历的任务，以及他反叛组织的原因，韦斯利的神秘母亲也会在这部分流程中登场。

战斗方式远近结合

游戏的第一个演示关卡中，玩家扮演克劳斯前往一个法国小镇，与组织的另一名刺客接头。路途上有相当多的敌人阻碍克劳斯的行动，玩家将在小巷和屋顶与这些坏蛋周旋。贴墙掩护、探身射击的要素并不会让游戏看上去像是《战争机器》的翻版：游戏中的弹药供应较为紧张，玩家只能通过击毙敌人后缴获的方式来获得补充。看到这里，欣赏过电影的玩家自然会想到刺客们用弧线弹道来准确射杀敌人的绝技，这个匪夷所思的技巧还是要耗费弹药，并且在使用上也有严格的限制。为此，制作组为这对刺客父子设计了一套“近距离必杀”系统。

近距离必杀同《细胞分裂》中Sam Fisher从背后“摸”掉敌人非常类似，主角以蹲姿慢速接近敌人，在屏幕上出现必杀提示后按动相应键位，就可以施展华丽的必杀动作。在演出效果上，《刺客联盟》也参考了《谍影重重》游戏版的设计，即必杀动作会根据环境来动态变化。如果实施的地点位于屋顶，那么主角会将敌人直接摔下去；身旁有一辆汽车，就会用敌人的脑袋砸破车窗玻璃。我们知道，Sam在从背后接近敌人时如果被提前发现，那么会被敌人转身打烂。但在更为夸张的《刺客联盟》中，一旦在接近的过程中被敌人察觉，两位主角依然可以通过一个紧急QTE按键操作，闪躲接下来的攻击，并快步上前将敌人缴械。

命运的子弹会拐弯

我们来看游戏的重点——弧线弹道的发动方式。弧线弹道和子弹时间的发动依赖屏幕右下方的“肾上腺”槽，你需要使用常规战斗方式结果敌人来累计这项数值。当该槽变成蓝色后，就可以发动特技攻击动作。按住RB键（PS3手柄上的R1键），让潜在的目标变成红色（即便敌人藏身掩体也可以实现射击，因为弧线弹道就是为了射杀拥有掩护的敌人而生的），屏幕上同时也会显示从枪口到目标的一条直线，接下来玩家使用LS（左摇杆）来调整线段，使其绕过这条直线上的障碍物。当其形成的弧线能够命中目标之后，敌人会从红色转变为白色，再松开RB键，主角就可以让命运的子弹具备“拐弯”的能力。

《刺客联盟》使用了GRIN工作室正在为Capcom开发的《希特勒复活》的游戏引擎，后者注重巨大的场景，而前者则强调幽闭环境，这也使得《刺客联盟》的画面和物理效果看上去更出色。如果你热衷于暴力美学，那么《刺客联盟》将是不容错过的。P


战斗中的贴墙掩护状态


主角的头盔造型直接来自于漫画

英文名：Wanted: Weapons of Fate　**本刊译名：**刺客联盟——命运武器　**游戏类型：**动作
制作：GRIN　**发行：**Warner Bros. Interactive Entertainment　**期待度：**★★★★☆


这款在电影之后投入开发的游戏，至少在目前看来还不至于被归入粗制滥造的电影游戏中

蝙蝠侠——阿卡姆疯人院

预计发售日：2009年

■北京 MerlinPinkstaff

■Bruce Wayne将再度出击，摆平小丑和他在疯人院里的所有帮凶。

2008年的好莱坞电影《暗夜骑士》作为《蝙蝠侠》电影的第二部前传红透了全球各地。这时，电影的改编游戏才姗姗来迟，Rockesteady Studios宣布开发的这款《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》严格来说算不得电影改编游戏，它不过是借用了《暗夜骑士》的轰动效应，讲的却是一个《暗夜骑士》外传性质的故事。

小丑继续表演

在电影《暗夜骑士》的结尾，蝙蝠侠带着心中的恨擒住了将歌谭市搅得天翻地覆的小丑，他被鉴定为有严重的精神问题，送进了阿卡姆疯人院，这里也是关押所有被蝙蝠侠擒住的敌人的地方。被关押的小丑不能耐住寂寞，在“监狱”里他很快策划了一轮暴动，事态的急转直下，只能让Bruce Wayne再度披上蝙蝠侠的外衣，前去摆平一切。和一般电影相关游戏直接采用或少许改编电影情节不同，《阿卡姆疯人院》的剧本将由为DC Comics创作《蝙蝠侠》系列漫画的作家Paul Dini亲自执笔。出于隔离的需要，阿卡姆疯人院建造在一座远离人烟的小岛上，游戏的主要场景都发生在这里。尽管小岛是一个“禁锢”，但在游戏结构的设计上，开发人员试图展示一定的自由度。理论上，玩家扮演的蝙蝠侠可以在整个疯人院内四处活动，另外他有一个秘密基地可以停留，估计也是一个用来存盘或更换装备、武器的场所。而整个游戏的氛围据说和《生化震撼》非常相似。

蝙蝠侠式的战斗

什么是蝙蝠侠式的战斗？游戏开发人员着重参考了电影中占据绝大多数动作场面的格斗桥段。蝙蝠侠在遇到敌人时，战斗按键只有攻击、打晕和投掷3个键位，可以想象，这样的格斗方式就像电影中表现的那样拳对脸一般直接，而不会像流星的好莱坞元素那种掺入类似中国功夫的元素。但这只是蝙蝠侠直接面对敌人时的行为。Rocksteady Studios表示，蝙蝠侠大多数时候的行动并不是直接与敌人接触，而是像他在电影中那样喜欢躲在暗处、行踪诡秘。游戏中设计了许多这样的游戏区域只允许蝙蝠侠小心翼翼地潜行。他必须利用黑暗和疯人院里的建筑地形隐藏自己，慢慢地接近敌人，解决战斗时只需要最终的那一两下。不过，游戏中也为蝙蝠侠设计了很多独特的工具用于锁定敌人，比如一个特殊的视觉模式允许Bruce Wayne透过墙壁看到敌人在墙另一头的动向。

在电影和漫画里，蝙蝠侠都有他自己独特的高科技工具，也有朋友的帮助。目前我们还不知道是否有摩根·弗里曼这样的高手为蝙蝠侠提供帮助，也没有看到云霄飞车这样彪悍的大家伙。但是开发小组表示，蝙蝠侠的这些小玩意已经成了这个漫画英雄符号的一部分，所以这方面的设计是少不了的。开发者表示，游戏中将带有一定的解谜成分，这部分的内容就像是CSI游戏中的调查模式一样，需要你从各种线索中发现有价值的东西，但是和歇洛克·福尔摩斯式的实验室调查不同，也许Bruce Wayne用蝙蝠侠面罩里的高科技工具扫描一番就得出答案了。


小丑是如何逃脱管理人员控制的？


凌厉的动作，但在抓住敌人之前需要足够的耐心隐藏自己

英文名：Batman: Arkham Asylum　本刊译名：蝙蝠侠——阿卡姆疯人院　游戏类型：动作
制作：Rocksteady Studios　发行：Eidos Interactive　期待度：★★★★

夺命车神

预计发售日：
2009年2月
■北京 工业金属

■《夺命车神》的玩法非常夸张，主角可以在高速驾驶中钻入另一辆汽车，将司机踢飞后据为己有。


主角可以在损毁的车辆中高速发动劫车特技

动作影星Vin Diesel“演出”、城市开放式结构、追车任务——这3个要素构成了Midway即将推出的《夺命车神》的概貌。沙盘结构游戏领域已经很难再出现能够与GTA4相抗衡的作品，Midway显然很清楚这一点，《夺命车神》希望通过对“追车战”这一游戏方式的强化，在这一领域里有所作为。

是这样的，GTA系列的主角多数时候只劫持那些停放好的车辆，而《夺命车神》更为夸张：主角Milo可以在高速驾驶过程中，以空中接力的方式钻入另一辆汽车的车厢，将司机踢飞后据为己有。这一技能在追车枪战任务中非常重要，车辆被枪击后会发生损毁，轮胎受损会影响速度和操控，油箱被击中则会直接引发爆炸，因此当车辆变成一枚高速行进中的自杀式炸弹后，用“空中飞人”的方式抢夺道路上其他行驶中的汽车就尤为重要。

游戏中拥有类似子弹时间的“焦点模式”，在《极品飞车——闪电追踪2》以及之后的几款作品中，子弹时间可以让玩家在高速中实现避让，并使其在弯道中的操控性能更好。在《夺命车神》中，子弹时间还可以让玩家在高速中能够更准确地射击敌人，并在被放缓的时间中射出更多的子弹。此外，Milo还可以配合手刹，让车体实现180度旋转，从而掉过头来对追踪者的车辆施展暴风骤雨般的火力齐袭。

与GTA4类似的是，《夺命车神》的车辆均没有厂商授权，但游戏中无论是经济型两厢车、越野摩托车，还是重型SUV都一应俱全。选择合适的车辆执行任务是游戏强调的重点之一。P

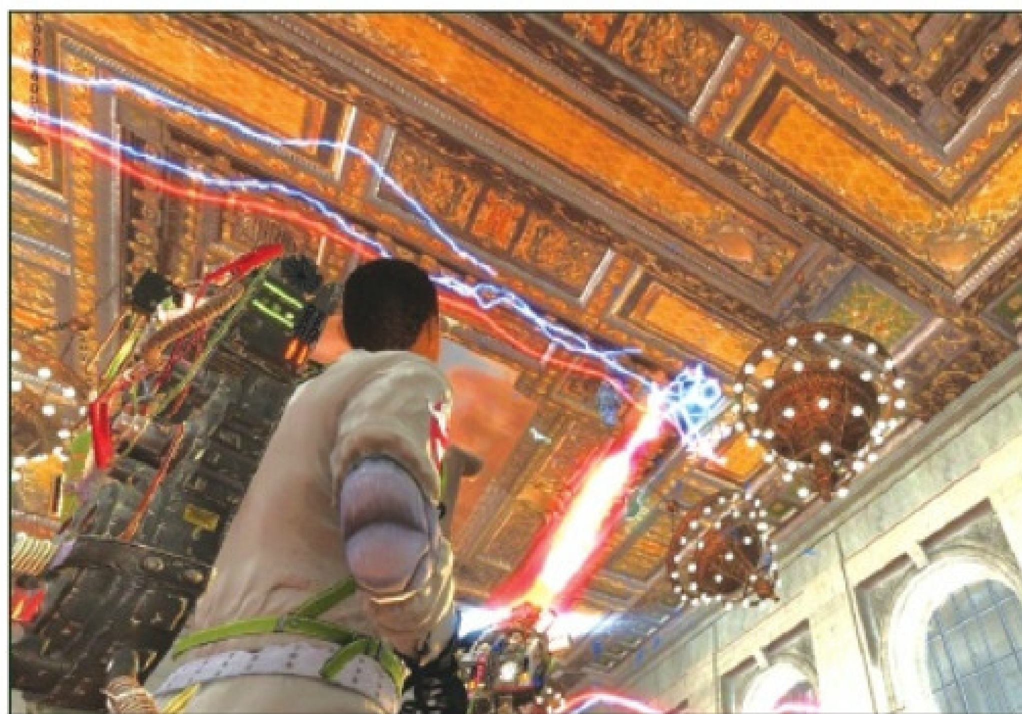

主角这一次化身为卡车司机

英文名：Wheelman　本刊译名：夺命车神　游戏类型：动作
制作：Midway　发行：Midway　期待度：★★★

捉鬼敢死队游戏版

预计发售日：
2009年
■北京 工业金属

■游戏版的故事发生在电影《捉鬼敢死队Ⅱ》之后的1991年，游戏剧本将由原版电影的两名编剧撰写。


环境中的物品越少，表示玩家受到鬼魂攻击的可能性也越小

《捉鬼敢死队》（1984）中虽然鬼影重重，却大概是影史上最受欢迎、也是最好笑的喜剧之一。游戏版的故事发生在电影《捉鬼敢死队Ⅱ》（1989）之后的1991年，Dan Akroyd、Bill Murray、Harold Ramis和Ernie Hudson这4名捉鬼专家组成的黄金搭档开始了他们的全新冒险。Terminal Reality表示，本作的剧情将由电影的两位编剧——Akroyd和Ramis撰写，老影迷将在游戏中找到很多熟悉的感动。

目前游戏透露的情报不多，但利用环境互动和物理特性来完成各种猎魔行动，是游戏强调的一个重点。在物理演示中，制作人将一堆可能隐藏有幽灵的盒子放置在房间中央，接下来捉鬼队员使用质子枪一个个攻击这些盒子，根据攻击角度和能量的大小，盒子飞散出去的力道也会发生不同的变化。接下来制作组取消了了房间的重力，可以看到小到咖啡杯，大到沙发这样的物品全都漂浮在空中。与各种超自然力向抗衡，玩家需要利用各种物理特性来面对这些从未出现过的挑战。

接下来制作组演示了一个位于纽约大图书馆中的捉鬼实战流程。地面上的残骸、下水道中的污水，甚至是书架上的图书，都可能在瞬间转变为一个恶灵，任何场景中的物品都随时有可能在超自然力的作用下，变成幽灵们的攻击武器。同时，玩家也可以使用质子武器来“遥控”各种物品将鬼魂击昏，眩晕状态的鬼魂更容易被捕获。人物的HP、弹药量、武器选单等数据，将不会以HUD方式出现在游戏画面中，取而代之的是人物捉鬼背包中上所反映的信息。P


熟悉的绿魔

英文名：Ghostbusters The Video Game　本刊译名：捉鬼敢死队游戏版　游戏类型：动作
制作：Terminal Reality　发行：Atari　期待度：★★★

杀戮原型

预计发售日：
2009年第一季度
■广东 Cloudbusting

■在流行混搭风格的时代里，这款游戏可以被看作是“生化危机式”的GTA。


毫无疑问，《杀戮原型》带来的是非常重口味的暴力宣泄方式

以病毒爆发、僵尸横行的纽约为背景，以失去记忆但身体可以随意变异为各种杀人机器的Alex Mercer为主角，《杀戮原型》在历经长达两年的开发后，终于要与玩家们见面。在先前的前瞻介绍中，我们已经了解到Alex所具备的各种技能，它可以像蜘蛛人那样在都市丛林中上下翻飞，能够轻而易举地卸下坦克炮塔，能够搬起悍马装甲吉普砸向敌人，甚至能够引发一个街区的强烈地震。就最新公开的图片和视频来看，他还能吸取敌人的DNA，伪装成任何人，读取任何人的记忆。游戏还再度加强了血腥度，开膛破肚、血肉横飞的重口味画面如同家常便饭，游戏也将以M级的评价“高调”上市。

作为GTA式的开放式沙盘游戏，必然会提供给主角们为数众多的交通工具用于代步。此次公布的资料显示，Alex不但可以赤手空拳击毁武装直升机、主战坦克这样的重型装备，而且还可以劫持并且驾驶车辆和飞机。在一个名为Rolling Thunder的任务中，Alex需要在2分钟时间内杀死规定数量的变异生物，你可以使用肉搏的方式来实现，但最佳的方式是抢夺“黑色守望”（游戏中扮演大反派的军方生化部队）的M1A1坦克，然后用炮击、枪扫和碾压的方式来完成任务。劫持大型军械之前，Alex的形体也必须进行一些突变。如刚才提到的劫持坦克，就需要将双手突变为一对钻头，倘若是劫持直升机，就需要让手臂变成一副抓钩了。P


Alex有很多这样血浆四溢的战斗场面


“黑色守望”部队是Alex的主要人类敌人

英文名：Prototype　本刊译名：杀戮原型　游戏类型：动作
制作：Radical Entertainment　发行：Sierra　期待度：★★★☆

闪点行动2——龙之崛起

预计发售日：
未定
■广东 Cloudbusting

■Codemaster虽然更换了开发人员，但还是希望该系列能继承“真实战场体验”这一特点。


虽然更换开发人员，但开阔的战场环境，在《闪点行动2》中得到了延续

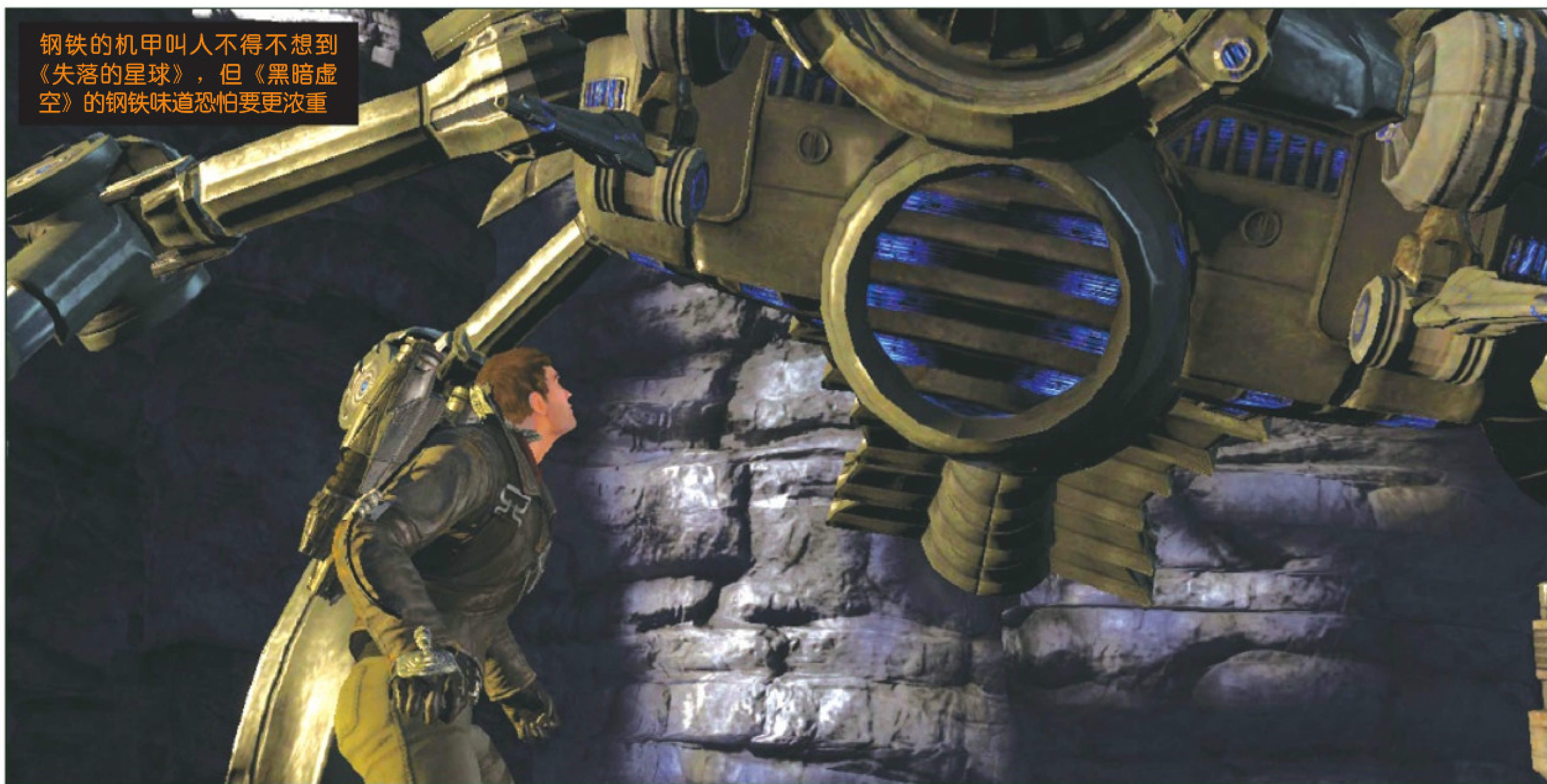
由于原《闪点行动》的制作组已经另起炉灶，开创了《武装突袭》系列，在版权纠纷中获得胜利的Codemaster，希望用更为华丽的视觉效果和影视化表现手段开发《闪点行动》的续集——游戏将使用Codemaster在多部赛车游戏中使用的Neon引擎，一方面降低“闪点”系列的技术门槛，另一方面也要继承该系列极端真实的战场体验。

目前已知的消息是，玩家可以使用的步兵武器增加到了90种，可驾驶的车辆、飞机也大幅提高，包括炮艇。每一种武器都有独立的弹道以及真实的伤害输出参数，损毁模型甚至精确到了士兵。玩家所扮演的士兵手臂中弹后，如果不能及时找到军医处理，那么很快就会由于失血过多而陷入休克，直至死亡。随着战役的进行，玩家将从一名普通士兵，一步步提升为战斗行动的指挥官，军衔的提升会带来控制士兵、单位在数量和质量上的提升。游戏也会像《使命召唤》系列那样，使用现代战争中的片段，来组成一些任务脚本，如在最近公布的视频中，就演示了一个同电影《生死狙击》片头类似的二人狙击组合力对抗武装车队的任务。

Codermaster希望《闪点行动2》能够以全机种的方式推出，考虑到各大主机操控方式的不同，各大版本之间在总体风格一致的同时，也会有一些细节上的差别。如PC版的小队命令下达方式采用了“闪点”经典的数字键盘输入，而Xbox 360版则需通过LB键打开菜单，在D-Pad里进行选择。在多人模式中，PC版最多支持4人进行合作流程，游戏机版只支持两名玩家。团队对抗中，PC版可以进行32名玩家的组队对战，游戏机版只支持8名玩家，相信在“闪点”系列一向庞大的战场环境中，游戏机版在激烈程度上肯定要逊色不少。另外官方还表示，“闪点2”的地图和关卡编辑器只会收录在PC版中。P


受伤的士兵必须及时得到救治

英文名：Operation Flashpoint 2: Dragon Rising　本刊译名：闪点行动2——龙之崛起
游戏类型：主视角射击　制作：Codemasters　发行：Codemasters　期待度：★★★☆


钢铁的机甲叫人不得不想到《失落的星球》，但《黑暗虚空》的钢铁味道恐怕要更浓重

黑暗虚空

预计发售日：2009年第一季度

■广东 Cloudbusting

■玩家将扮演一名在百慕大三角遭遇海难后幸存的船员，他被传送到了一个平行世界中……

在目前的日系游戏厂商中，CAPCOM是为数不多可在技术和制作规模上能够与欧美厂商相抗衡的公司。全平台和国际化制作，也是C社次世代游戏的标志性特征之一。《黑暗虚空》（以下简称DV）是由Airtight Games制作、CAPCOM负责监督和发行的一款第三人称视角的射击游戏，同时还融合了动作、冒险和飞行器驾乘体验。

CAPCOM的“钢铁侠”

DV中玩家将扮演一名在百慕大三角遭遇海难后幸存的货船船员威尔，他被传送到了一个平行世界中，发现从哥伦布航海时代一直到现代，所有在“魔鬼三角”中失踪的人们都生活在这个地方。他们为了反抗外太空种族“监视者”而战斗。“监视者”以上帝自居，时刻准备通过百慕达重返地球，并支配世界，而玩家将通过各种武器，与幸存者们一道阻止异形的阴谋得逞。

DV的游戏方式，很多都来自于经典漫画《钢铁侠》。玩家装备有一个火箭背包和一套动力盔甲，可以实现浮空状态下的冲刺、盘旋和各种特殊机动。盔甲能够在飞行模式和步战模式中进行切换，同时也让玩家体验传统第三人称射击和飞行射击两种玩法的混合。在最近的CES2009（拉斯维加斯国际消费类电子产品展览会）上展示的一个DEMO中，演示了游戏的一个早期任务。威尔的使命是关闭一个“监视者”劳改营中的防御力场，以让其中囚禁的人类同胞能够逃出生天。力场发生器分布在几个漂浮在空中的轨道舱中，在炸毁它们之前，威尔需要解决地面敌人，同外星人飞行兵种进行空中刺刀战，体验高速垂直战斗的惊险刺激，并且还要击败一个名为“执政官”的巨型Boss。巨蝎状的“执政官”，明显来自于CAPCOM大作《失落的星球》中的巨型Boss设计模式，攻击范围广、杀伤力大，玩家只有在回避其攻击后，针对其身上的几个薄弱点全力进攻，才有获胜希望，最后还需要通过QTE终结方式，才能彻底宣告其死亡。事实上，整个DV也可以算作是《失落的星球》的飞行射击加强版，但相对于后者没让玩家过足瘾的驾乘作战而言，DV随身携带的火箭背包，可以让玩家随时随地体验高速动作乐趣。

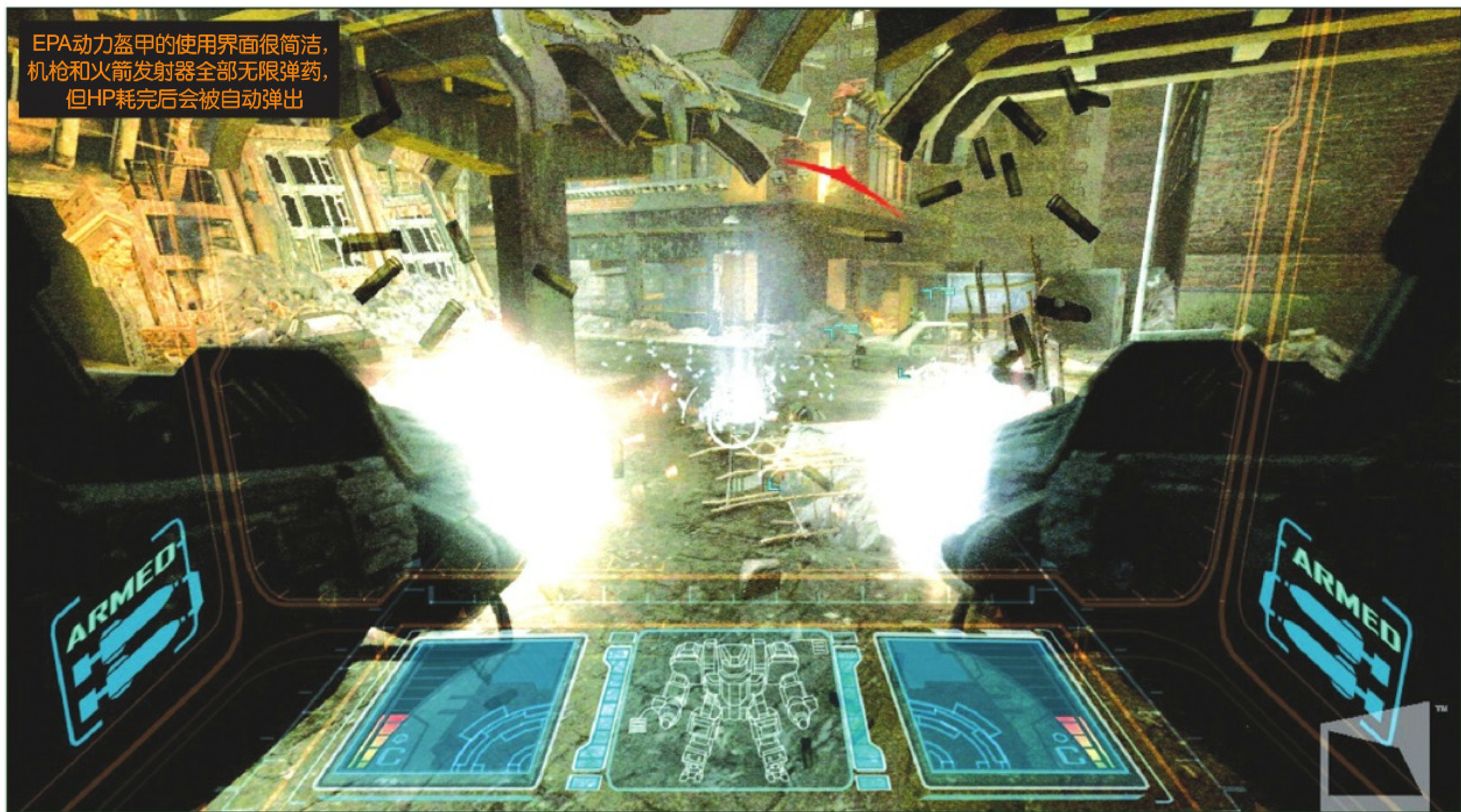
近身战斗乐趣

CAPCOM一向对动作游戏有着其独到的理解，这次即便是射击游戏，但和《失落的星球》类似，也并不强调枪械的火爆对射，而是强调武器的选用和人物动作的使用。游戏的空中战斗部分与小岛秀夫的名作——Z.O.E非常类似，使用远程武器的目的并非是直接消灭敌人，而是牵制和压制对方，然后寻求机会抵近之后进行贴身连击。浮空状态下由于敌我双方是在真正的三维空间内战斗，其位置的关系，将使得各种加速、冲刺动作与战斗技巧紧密联系在一起，此外还有劫持UFO的特殊QTE操作等待着玩家。在地面战斗部分，玩家将面对更多的敌人，除了火力全开以外，随着主角能力提升而可以使用的大范围近身战斗招式，也会再现《僵尸围城》中以一挡百的壮观景象。


近身战在第三人称射击模式下依然重要


动力盔甲的左肩和右肩上都可以配置武器

英文名：Dark Void　本刊译名：黑暗虚空　游戏类型：动作
制作：Airtight Games　发行：CAPCOM　期待度：★★★



EPA动力盔甲的使用界面很简洁，机枪和火箭发射器全部无限弹药，但HP耗完后会被自动弹出

极度恐慌2——起源计划

预计发售日：2009年2月
■江苏 防弹手柄

■《极度恐慌2》发售前的最新资料与关卡演示，为我们揭示了游戏开始阶段的故事。

关注《极度恐慌2——起源计划》（以下称为F.E.A.R. 2）剧情发展的玩家，已经知道本作的主角是特种部队士兵Michael Beckett，时间点位于游戏初代结局的大爆炸发生前20分钟。他的使命是前往从事异能精神实验的Armacham公司CEO——Genevieve Aristide的宅邸，将这个阴谋家逮捕。游戏的首个关卡，即是这部分流程的内容。

最新关卡演示

F.E.A.R. 2的开头与传统的FPS游戏并没有任何差异：在Genevieve Aristide的宅邸中，我们看到的一切正常——精致的玻璃器皿和豪华的家居，主角开始也用“常规武器”同全副武装的保安部队交火。20分钟后，随着“小贞子”Alma精神力引发的大爆炸，眼前的一切犹如《寂静岭》中表、里世界的转化那样，瞬间就转换成异度空间。各种僵尸、克隆士兵和幽灵对Beckett所领导的小队发动了攻击。

紧随其后的一个演示关卡，发生在大爆炸摧毁整个城市之后（时间点位于初代资料片的开头），玩家的任务是率领小队穿越一片坍塌的废墟。此时克隆士兵的狙击手早已经占领了场景的制高点，Beckett当然无法以硬闯的方式突破。关卡设计师为玩家准备好了过关斩将的利器：EPA动力盔甲，它与《黑客帝国》中锡安部队使用的机甲非常类似，基本装备为一对火神机枪和一门火箭发射器，二者的弹药均为无限，它除了通过火力来扫射敌人外，最重要的功能就是打烂场景中柱子、矮墙这样的掩护物，让处于掩护状态的敌人无处藏身。EPA机甲有自我修复的能力，但在HP耗完后，玩家会被强制弹射出驾驶舱，失去这一游戏中最强单兵装备的使用权。

剧情表现方式升级

F.E.A.R.初代营造了令人惊叹的恐怖气氛，其剧本本身也绝对算得上是电影级别的，但是其剧情表述却仅仅使用了场景中遗留的录音带和电子邮件，如果不关注这些信息，即便是通关之后的玩家，对游戏的故事也只能是一知半解。现在，制作组决心在二代中进行一些尝试。游戏现在非常强调在战斗中穿插剧情，为此Beckett的头盔中增加了视频通讯装置，它是一个画中画功能，玩家可同队友一道分享信息，并体验剧情的推进。队友也会针对玩家的行动作出即兴的语音反馈，如你用枪榴弹炸毁了停放在街道上的汽车，队友就会说：“你在干什么？是你家的车吗？”接着会发生指挥部要求汇报战况的剧情，队友会做如下汇报：“刚才Beckett正忙着大肆破坏街道。”

F.E.A.R.初代依靠美式惊悚和日式恐怖渲染手法来营造气氛，续集中将采用更多的表现技法来调动玩家的情绪。主设计师Craig Hubbord表示：“故事是吸引玩家进行下去的最大动力，为此我们要在剧情中为玩家制造期待，然后调动紧张情绪却不去满足这些期待，而是将其作为悬念和伏笔，为接下来的剧情小高潮形成铺垫。”当然，F.E.A.R. 2中不仅只有恐怖感，也有火爆对射中的情绪释放、紧张刺激的潜入内容以及整个故事的真相大白。


机甲外观

英文名：F.E.A.R. 2: Project Origin　本刊译名：极度恐慌2——起源计划　游戏类型：主视角射击
制作：Monolith Productions　发行：Warner Bros.Interactive　期待度：★★★★


眠龙城守护双龙复活拉开了本作的序幕

万王之王Ⅲ

预计发售日：2009年3月

■上海 xllacyx

■《万王之王Ⅲ》保留并强化了《万王之王》最为人津津乐道的特色，同时设计了丰富的DIY功能。


一场欢乐的Party。新的《万王之王》固然保持了原作的若干特色，但更是一款非常注重玩家交流的游戏

“《万王之王Ⅲ》是由巨人网络与雷爵网络科技联合开发的3D魔幻风格网络游戏。双方为此共投入开发人员近200人，历时3年时间制作而成。由于《万王之王Ⅱ》在中国大陆地区的彻底失败，许多玩家对这一系列游戏的印象还停留在网络游戏发展早期。作为中国第一款商业化运营的图形化网游，《万王之王》百分百自定义的国家建设系统、气势恢弘的国战系统、27个充满想象力的职业设定以及真人配音的魔法吟唱系统可谓轰动一时。而玩家对《万王之王Ⅱ》的评价也多体现在它无法重新原作的风貌，制作人员的变化更是让原作的韵味丧失殆尽。作为《万王之王》的正统续作，《万王之王Ⅲ》肩负着众多玩家的期待和梦想。在总体上，它保留并强化了《万王之王》最为人津津乐道的特色，同时试图挖掘更多的内涵和可玩性。巨人网络认为，原班制作人马的参与足以让这款游戏重现当年的风采。

“万王”历代记

《万王之王》的历史最早可以追溯到1996年，当年11月文字版《万王之王》正式推出，并成为当时吸引人数最多的文字MUD。1998年，雷爵网络科技的前身“游戏工厂”成立，开始研发国内第一套可同时容纳万人联机的同名MMORPG。当年12月，图形版《万王之王》推出Alpha测试版；4个月后，第一台《万王之王》中国台湾省服务器正式架设，并开始Bate测试。

1999年7月，台服《万王之王》正式上线后，开始了它在其他国家和地区的推广。2000年2月，中国香港服务器正式营运；2000年6月，中国大陆地区服务器在北京上线；2000年11月，韩国服务器也架设完成。到2000年年底，《万王之王》的注册人数已接近10万，这在网络游戏发展早期不啻是一个天文数字，为回馈玩家的支持，游戏运营商在北京举行了“网络狂飙，世界无限”大型网友聚会，反应热烈，盛况空前。到《万王之王》的资料片《乾隆王朝》推出时，它不仅首创了网络游戏与电视剧合作的先例，而且进一步扩大了游戏的影响力，两岸三地的注册玩家已超过40万人。

2001年年底，——雷爵正式宣布《万王之王》的续集已经正式立项，进入研发阶段。但游戏研发中以及运营商亚洲互动存在的各种问题，使得这款续作并没有在已经群雄并起的网络游戏业内掀起波澜。2007年3月20日，亚洲互动不得不宣布《万王之王Ⅱ》停止运营。但就在2007年的最后一天，巨人网


应景的熊猫时装，哪个是团团和圆圆？

英文名：King of Kings Ⅲ　中文名：万王之王Ⅲ　游戏类型：大型多人在线角色扮演
制作：雷爵网络科技　运营：巨人网络　期待度：★★★★


水神界的假面舞会，游戏中为玩家设有专门的跳舞区域

络出人意料地宣布，《万王之王Ⅲ》将由该公司代理，正式在中国大陆地区运营。

经典职业体系回归

《万王之王Ⅲ》的故事背景的确由系列的故事线发展而来，这种传承继续让玩家可以体验《万王之王》原作引以为傲的职业设定。游戏中初始时共有战士、法师与牧师经典的3个初始职业，每个初始职业都可以拥有2次转职的机会，并且采用了树状的转职系统，每次转职都有3个全新的进阶职业可以选择，最终转职成圣骑士、暗骑士、龙骑士、战将、恶魔、斗狂、圣斗士、诗人、杀手、战巫、巫妖、大法师、灵能者、妖术师、操魔师、剑圣、剑魔、大剑师、圣者、邪魔、智者、法王、妖祭师、大祭师、主教、妖神与长老这27个职业中的一个。

如果你热爱自由，那么就成为一个龙骑士，可以在蓝天白云中迎风翱翔；如果你需要尊敬，那么就成为一个法王，每一个你的信徒在见到你时，都会顶礼膜拜；如果你享受孤独，那么就成为一个大剑师，背着你的爱剑，浪迹天涯或者隐居山林；如果你是一个无可救药的浪漫主义者，那么吟游诗人是你最好的选择，拿出你的竖琴在昏黄的酒馆里低唱一曲。可以说，丰富而完善的职业体系几乎涵盖了欧洲中世纪西方魔幻中的全部职业。

建设属于你的王国

自定义的国家建设系统一直是《万王之王》系列最大的特色，《万王之王Ⅲ》延续了《万王之王》中自定义国家建设的精髓，并将其进行了进一步的强化。通过强悍的国家统治指令，在自己的王国中，你可以象一个真正的国王一样管理自己王国的任何事物，例如优先发展战争建筑还是经济建筑，或者是先发展魔法师系职业研究还是战士系职业研究。如果你是一个有艺术气质的国王，还可以决定自己的王宫要建设成巴洛克风格还是拜占庭风格，或是在你的皇家花园内是种植向日葵好还是郁金香好。总而言之，你的权力可谓“一手遮天”，而这些权力主要通过以下4个方面来体现。

贵族的权力：当玩家成为贵族后，作为统治阶层拥有特殊的权力来管理所属的子民，行为不端者可以拘禁和禁言，不法入侵者可以通缉和驱逐，提供协助时可召唤或瞬移到子民身边，必要时可以发布召集令或打开战争之门进行集体传送。

外交与战争：国家间的交往可分同盟、一般、敌视和战争4种类型，战争是最终解决问题的手段，国家的统治者透过外交手段提升本国的影响力，以减少不必要的战争。战争中贵族可以使用特殊道具来影响局部的双方战力，让战争对抗变得更有策略性。

建设与研发：国家最多可以拥有两个领地，玩家可根据自己的意愿来合理摆放各种功能性建筑，每个国家将都将是独一无二的。然后还必须对各项建筑进行科技研发，当国家科技发展到一定程度后，还会有各种高级建筑逐步开放。因此，利用战争破坏敌国的建设甚至夺取领地，不仅可以掠夺战利品，也可以达到压制的效果。

守卫调度：贵族可以在领地内雇佣NPC防守，必须合理地在领地内布置各种肉搏或魔法NPC来达到最佳的防御效果。此外，玩家还可以建造箭塔等防御性建筑物来提高入侵者的伤亡，贵族除了调度NPC守卫防守领地外，也可以带守卫出征，以提升自己的战斗力。

个性化的游戏模式

《万王之王Ⅲ》在开发中特别强调“高度自由化的游戏体验”，试图最大程度上体现玩家的个性。开发人员表示，，在《万王之王Ⅲ》的世界内，很少会看到两个完全相同的角色，每一个玩家在游戏中的成长体验，也都会有很大的不同。这取决于游戏设计上的两个主要方面：一是玩家在进行游戏时，经常会有一定概率触发随机性事件，随机事件的种类相当多，会不定时地给予你不同的惊喜。此外，游戏内有相当多的主线和支线任务，根据你完成的结果不同，有不同的后续发展，你可以完全掌控游戏事件的发展，但你的角色的发展道路已经和别人有所不同。此外，《万王之王Ⅲ》还创新地加入了自定义任务，玩家可以自己编排任务，然后发布给其他玩家来完成。

自定义一切

此外，最重要的一点是，玩家可以通过专门的辅助工具对自己角色的时装、披风、军旗、表情、角色施法时的吟唱声音，甚至是角色的动作进行设计与上传。在《万王之王Ⅲ》中，还可通过各种家具、装饰物来布置客厅、卧室、后院，创建属于自己的公寓，玩家还可以选择将公寓升级成别墅。在自己的公寓里，玩家可与朋友们进行相当多的互动交流，如在客厅召开宴会或酒会、请朋友一起跳舞、用特殊家具来玩小游戏，甚至一起在自己家的后花园泡个温泉享受一下。玩家可以在朋友家里留个言、留个脚印、在墙上贴个图，这样的恶作剧既有趣也值得回味。此外，玩家还可以雇佣女仆或管家来帮助打理房间，维持自己小屋的清洁度。你还可以两耳不闻国战事，自己开设店铺，贩售商品，成就自己的商业帝国。当玩家结婚后，还可以申请一套供两个人使用的婚房，婚房有特殊的家具可供使用，例如豪华的大床可以让你与爱人依偎在一起亲密私语。

DIY是这款游戏赋予玩家的游戏体验和娱乐方式。它贯穿了游戏过程的始终。早春3月，一起去服务器中寻找旧日回忆，体验新的精彩吧！


舞会就要开始啦！


封测期间举行的“大逃杀”活动吸引了相当多玩家前来参与

成吉思汗

预计发售日：
2009年第一季度

■北京 令狐剑心

■国产网游中尚未如此大规模地展现过那个奔腾的年代，并保持着历史厚重感。

麒麟游戏的第一款网络游戏《成吉思汗》已于2008年11月26日～12月16日完成了第一期封闭测试，这款2008年末受到广大玩家期待的网络游戏揭开了神秘的面纱，同时也在玩家中掀起了一股原创历史网游热潮。笔者在试玩《成吉思汗》后也认为，国产网游中尚未如此大规模地展现过那个奔腾的年代，并保持着历史厚重感。

硬件配置要求并不高

有些玩家对3D网络游戏的要求配置有比较大的恐惧，他们的固有想法是，这样一款3D网络游戏的体积将动辄达到3GB以上，同时对计算机的配置要求将非常大，一些2年前的显卡将无法获得很好的游戏体验。《成吉思汗》对计算机的硬件配置要求高吗？那么下面就让我们来看一下这款游戏的官方推荐配置。看过了这款游戏的推荐配置，我们不难发现这款游戏的配置要求并不高，在实际使用中，甚至笔者2年前购买的笔记本电脑都可以流畅运行。

推荐硬件配置

CPU：1GHz或以上频率处理器

内存：1GB或更高容量内存

显卡：GeForce FX系列或更高及同档AMD-ATi显卡

硬盘：为了安装游戏客户端使缓存磁盘保留2GB以上空间

客户端体积：717MB

网络：256KB ADSL或更高

DirectX版本：DirectX 9.0c

第一印象：浓郁古风

进入《成吉思汗》首先感受到的是游戏的画面效果。在进入游戏场景前，登录画面中以俯瞰的视角向人们展示了宏大的3D副本场景，整体感觉非常辽阔，有气势。值得一提的是，有些玩家对3D网游的配置要求心中没底。他们的固有想法是，这样一款3D网游旧一点的电脑跑得起来吗？实际上按照官方推荐的配置（推荐的硬件配置是：1GHz或以上CPU、1GB内存、GeForce FX系列或同档AMD显卡），我们不难发现这款游戏的要求并不高。在实际使用中，笔者两年前购买的笔记本电脑都可以流畅运行。

《成吉思汗》中按照新手地图的不同而分为四大阵营，分别为楼兰、昆仑、敦煌和莱茵。四个带有明显地域区分的阵营体系，造成了多个少数民族文化及文明的碰撞。可以供我们选择的职业有6种，分别为：武士、剑侠、骑射、火枪、先知与萨满。在人物创建右方则为角色特色选择，可以选择游戏角色为男性或女性，同时为了方便交际每个人可以在6种不同头像上进行选择。接下来就是人物个性化选择，在发型上，男性角色可以选择6种，包括汉式发髻、宋式发髻、西域发辫、中亚短发、东欧长发以及蒙古发辫。同样在脸型上也可以选择中原面孔、北方面容、女真面孔、另类面孔、欧式面孔以及蒙古面孔。选择不同的特征，人物的面貌差别还是很大的。

民族气息令人神往

进入游戏，在新手村游荡了一番，细致的场景，合理的布局让人感觉设计



游戏的登录界面可以俯瞰整个副本，给人深刻的印象

非常用心，碧绿的草坪、多种花样和纹理的建筑、发光的水晶门等均给人视觉的冲击。在画面上，《成吉思汗》并未走绚丽的视觉路线。相反，忠于现实的风格给笔者留下了深刻印象。许多现在流行的网游都滥用HDR效果，刚一进入游戏可能会被高饱和度的色彩所吸引，但过不了太久就让眼睛非常难受。而注重细节表现力、颜色真实而多样、带有

英文名：（暂无） 中文名：成吉思汗 游戏类型：大型多人在线角色扮演
制作：麒麟游戏 运营：麒麟游戏 期待度：★★★★☆

多种民族风格的建筑设计形成了笔者对《成吉思汗》的良好印象。

这里不得不提到游戏背景音乐，细心的玩家一定可以听出这些音乐均取材自少数民族音乐，配乐非常有特点，与时下网游中常用的以电子合成器制作的西方管弦乐感觉完全不同。据悉，《成吉思汗》聘请了知名音乐人郭峰为音乐、音效、主题曲总制作，知名蒙古史研究专家为史实总顾问，还聘请了油画大师孟禄丁为《成吉思汗》美术总监。从游戏中也的确可以体会到整体感觉真实、文化底蕴浓重的特点。

不求另类，简单上手

在新手体验方面，《成吉思汗》拥有贴心的新手指南、系统信件提示和连贯的主线剧情任务，进入游戏后几分钟便可上手。此外对人和人之间的交流《成吉思汗》也有细致的设定，比



华丽的技能展示

如社会关系功能中包括好友、仇人、帮会、师徒及婚姻等诸多功能。好友功能有添加好友、查找好友、自动回复等选择，方便玩家与其他玩家进行丰富的交流。仇人这个显示项很特别，它是一名玩家方便被其他玩家杀死后进行复仇的，如果你被其他阵营的玩家“杀死”，那么这名“杀死”你玩家将在称号位置显示显著的红色仇人标志，系统会自动把该玩家添加在仇人名单中，但玩家可以选择锁定或删除。

光有一大堆好友仍然无法体验游戏中的一部分群体协作任务，那么就需要加入或创建帮会来完成了。人物等级达到20级时可以加入帮会，30级可以建立帮会。1级帮会可容纳15人，帮会等级提高，可容纳的人也随之增加。升级帮会需要帮会令牌、帮会经验值以及金卡。帮会令牌在王城地图的圣山打令火鸟掉落，帮会经验值则需要帮会玩家完成帮会暗战任务（位于龙门镇的地下粮仓，杀死1500个等级大于或等于人物级别的怪物即可完成），由帮会中所有人一起努力，将帮会经验值进行提升。升级帮会最大的好处就是可以将帮贡商店中的物品品质进行提升，其次就是帮会任务获得经验值的提升。

游戏聊天功能可分为世界频道、



骑马打仗的感觉就是不一样

国家频道、帮会频道等多种。需要说明的是，当人物等级达到30级才可以在世界频道和国家频道上发言。在各个频道发言时，可以选配各种丰富的表情符号（留意一下，《成吉思汗》中设计的动态表情图标十分有意思）。此外，如果打怪的过程中打到了极品好装备，我们该怎么办呢？游戏人物等级达到30级后，当走入正确的摆摊区域（场景地图有显示），即可点开包裹栏下方的摆摊选项进行摆摊（开启摊位时需要交纳金钱，卖出物品则需要交纳一定比例的税款）。游戏界面右上角的小地图周围有一些图标按扭，分别是代练、排行榜、寻找队伍、自动打怪、财产保护、世界地图、安全时限和每日功能提醒，这些细心的小功能都方便好用。

独特的坐骑

不同于其他网络游戏，《成吉思汗》从历史中得到了灵感，游戏中的坐骑更加灵活和自由，是这款游戏的亮点之一。在《成吉思汗》中有多种坐骑可供选择，新手村任务、30级主线任务以及50级主线任务可以获得战马，具体外形有所不同，当然是越高等级的坐骑初始资质更好。此外，通过打副本还可以掉落剑齿虎、吊睛白老虎等稀有坐骑；在边塞地图的龙门镇，进入地下粮仓可获得犀牛坐骑、啮齿兽坐骑甚至更加高级的仙鹤坐骑。通过活动或帮战（以帮主身份参加）还有可能获得更加稀有的坐骑，封测期间就可以看到白熊、白狼等珍稀坐骑的身影。

坐骑每升1级获得2点属性点，可以自由分配，这就使马上战斗成了《成吉思汗》的一大特色。通过对不同坐骑的属性强化，可以获得对游戏人物的多种辅助加成。如有一匹“血牛坐骑”（也就是所加属性全为体力资质，可为玩家提供1000多点HP上限加成），在打副本和PK中你就会更有优势。不过，由于坐骑属性点分配的惟一性，想必需要按照不同用途打造多个宠物才是上策。

结束语

短短20天的封测结束了，许多玩家依然恋恋不舍，在关闭服务器前仍自发地拍照留念。《成吉思汗》还有很多玩法和副本等待玩家去“开发”，如押送黑镖、护送神兽、士兵夺旗、帮战、铁人三项赛、智力问答、高级符文等，鉴于时间以及等级的关系，笔者也只有期待在下一次封测或内测中体会它们了。



《成吉思汗》中体贴玩家的功能非常多，可以看出开发者的细心



在下一次测试中，《成吉思汗》将会有更好的表现吗？我们拭目以待

头条新闻

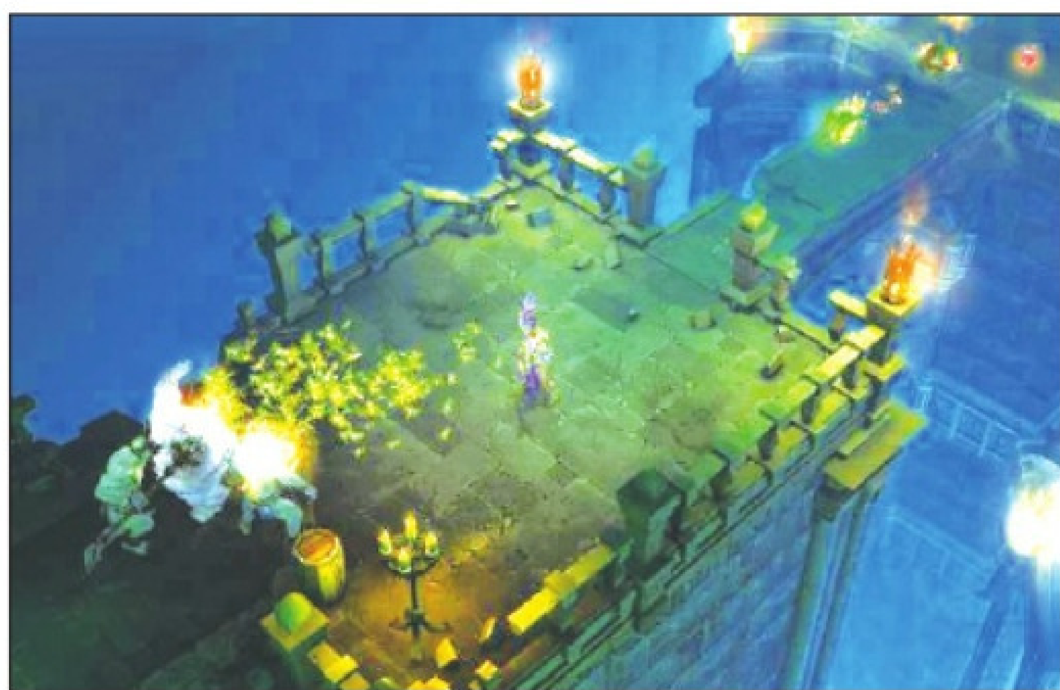
■《魔兽世界》更新3.0.8补丁，《巫妖王之怒》开放日未定

《魔兽世界》日前放出了3.0.8测试补丁的说明。3.0.8补丁中新增了不少便利，例如坐骑种族限定取消、旧大陆新增60多个墓地、灵魂状态奔跑速度增加50%（暗夜精灵小精灵形态则是75%）玩家拥有一个55级角色后可在任何服务器建立死亡骑士等。在职业方面，德鲁伊的解除诅咒和清毒术可在枭兽形态使用；猎人的野性守护作用于团队；牧师的废除疾病和祛病术可在暗影形态下施放；法师的缓落术和牧师的漂浮术可对其他玩家施放；牧师可以在坐骑上或坐下时切换暗影形态；炼金术所有的合剂不再需要炼金实验室；术士的召唤门可多次使用。总之，都是一些很实用的“便民”措施。


3.0.8补丁将开启全民AoE时代？

部分职业的AoE能力得到增强，如萨满的火焰新星图腾和熔岩图腾不再产生仇恨，潜行者的刀扇冷却时间移除且使用匕首时伤害增加，德鲁伊增加猫形态横扫技能；圣骑士获得单体嘲讽；战士的泰坦之握命中率惩罚移除，嘲讽距离增加；法师的奥术冲击变化和唤醒冷却时间减少；牧师的吸血鬼拥抱不再消耗法力；潜行者的佯攻加强；法力吸取如牧师的法力燃烧，术士的吸取法力，猎人的蝰蛇钉刺都改为最大法力值百分比等也属于增强。职业的削弱主要是暴雪针对惩戒骑士和猎人伤害过高问题进行的调整，以及牧师和德鲁伊一键治疗的修改。如圣骑士在被短暂Buff之后，智慧审判将被修改，复仇之怒、圣盾术、圣佑术和保护之手共享冷却时间。

■《暗黑破坏神Ⅲ》官方蓝帖透露新消息


《暗黑破坏神Ⅲ》的大多数设计都是为了贴近一般玩家

随着新年假期结束，《暗黑破坏神Ⅲ》和《星际争霸Ⅱ》都开始透露一些新的消息。而《暗黑破坏神Ⅲ》在官方蓝帖里透露了很多以往不曾提到的细节。例如，官方论坛管理员透露，目前游戏尚未确定使用拍卖行还是交易频道。在拍卖行，你可以对比同一样东西的不同价格，防止被骗，但客观上减少了玩家间的互动；交易频道加强了玩家的互动，但也许你对市场不了解，东西卖了半天卖不出去。暴雪也正在考虑如何制作一个更完美的交易系统。此外，针对玩家提出的为什么《暗黑破坏神Ⅲ》所有的物品都占1格，而不是像前两代那样有特色时，暴雪表示是出于平衡度的考虑。因为以往设计师需要计算背包中每个格子的性价比，让游戏保持平衡，工作量太大了，而取消这个设定，给你一个大包，所有东西都是一格，方便整理，对玩家和设计师都是好事。此外，关于属性点的分配，暴雪表示，属性点只决定你穿什么样的装备，并不能决定你成为什么样的人，当然通过精密计算的加点，可能让你的人物稍微强一点，但这不会是决定性的因素。

月评

■ 等待就是那么回事

上《魔兽世界》的各大论坛看看，每天都无法杜绝那些对《巫妖王之怒》何时开放的猜测之声。有的人看得多，就觉得麻木，甚至懒得再去理会这样的帖子。但换个角度来想，还是不麻木的人比麻木的多，不然怎么每天都有人猜来猜去呢。

《巫妖王之怒》开就开，不开就不开，有个豁达的态度不是很好么？笔者所在的公会，是国服《魔兽世界》开放以来就成立的休闲公会。4年来，经历了服务器合并以及众多大小公会的成立、合并和解散，一直存在。5·12大地震时，会内有一些成员在震区，无法正常上线，后来他们陆续回来时，发现会内的确有些惨淡，连一个Raid也无法凑齐。到最惨淡的时候，每天甚至只有一两个人在线。

不过前些日子，随着3.0的开放，公会里又变得人丁兴旺起来，很快就凑齐了Raid的人数，然后高高兴兴开到黑暗神殿或是太阳之井高地去了。显然，对我们这样的休闲公会来说，尽管《燃烧的远征》已经开放了很久，但还是有许多TBC的游戏内容没有能够体验到。那些整天张罗着要玩《巫妖王之怒》的玩家，你是否也一样呢？网络游戏重视的是人与人的交流和粘着度，有没有合适的游戏内容还在其次。《魔兽世界》因为不像国产网游那样有丰富到无以复加的在线活动支持，才导致了在线人数的降低，但如果你不那么浮躁，有一个平稳的心态，你就会发现在无聊时仍旧有大量可以体验的内容在等着你。

试着去完成一项成就吧，它比整天在论坛里无病呻吟有意义多了。


国服玩家还没有体验到惩戒圣骑士在WLK的威力就要被“河蟹”了

《星际争霸Ⅱ》对战地图与录像功能初探

■北京 Jerry

近日，暴雪官方发布了首个正式的《星际争霸Ⅱ》对战视频，视频的解说是游戏的设计师Dustin Browder。这段视频的发布表明暴雪已经开始对对战部分进行调整，我们也可从地图本身的要素对游戏的录像功能进行简单的分析。

Kulas Ravine地图要点

我们先来看下这张对战地图Kulas Ravine，大小为160×168，是一张简单的4人地图。现在讨论地图的平衡性问题有些过于早，暴雪也只想向我们展示下他们对地图的基本想法。其实大家都明白，《星际争霸Ⅱ》要吸引玩家必须要加入新的要素，暴雪也想方设法去增加新的兵种、单位，改善旧的单位，让这款游戏增添新鲜感。但如果光是这样，《星际争霸Ⅱ》就会变成《星际争霸》的3D版和资料片，于是地图要素也是暴雪寻求突破的一个主要入口。在新作发布之初，我们已经得知，除普通的矿和气之外，暴雪还增加了一个富矿（黄色框表示），在普通矿采集每次为5、在富矿采每次为7，控制富矿在经济上的优势就会很大。

萨尔那加了望塔（红色框表示）也是《星际争霸Ⅱ》中一个新的要素，了望塔的使用方法是派农民占领并激活了望塔，你就能获得这个了望塔的视野，但了望塔不反隐形。尽管如此，只要你占领了望塔的就能拥有更好的侦查能力，在实战中，这个塔也将会是争夺的一个焦点。

岩石屏障也是这张地图中出现的一个要素，目前韩国《星际争霸》的新地图中很多都加入了这样的障碍物，为的就是让战术多样化，因为通过游戏去改变现有的战术可能性已经不大了，只有人为地去增加一些东西。这个理念在《星际争霸Ⅱ》中直接被引用了，在这张地图中总共有10个岩石屏障。当然，因为这是一个测试地图，只是暴雪用来向大家展示自己在地图中的理念，很多道路只要打破岩石屏障就会出现捷径，甚至可从后方偷袭。

草丛（绿色框表示）也是这个视频中新增的一个地图要素，目前效果未知，如果猜测一下，可能会让远程单位攻击丢失（这也是从“草丛”的字面来解释，纯属猜测）。

此外应该提到的是，暴雪其实现在在制作地图的过程中已经很大利用了3D地形，因为《星际争霸》是一款2D游戏，地形变化不是很多，现在就可以去做更多的高地与低地的设计，从新地图中看，玩家也应该在实战中尽量占领高地。


新发布的对战地图，其中红色框表示萨尔那加了望塔、绿色框表示草丛、黄色框表示富矿


虫族进攻到神族家中，我们可以看到明显的地形变化


虫族飞龙和刺蛇的进攻


人族和神族的空战

录像及OB功能的改进

接着我们来看录像及OB功能的改进。在去年《星际争霸Ⅱ》的中国见面会上，笔者亲身试玩了《星际争霸Ⅱ》，当时游戏中还没有加入录像观看功能，估计暴雪对这个系统还在进一步开发和改进。录像功能的优化应该说是除了《星际争霸Ⅱ》单位变化之外最受关注的一个系统。玩家也提出过很多意见，比如观看Replay时只能前进不能后退，这个暴雪已经表示无法改善，当时他们的理由是，如果增加了录像倒退的功能，录像的大小就会大很多，暂时不在考虑中。我们上述的视频应该是通过观看Replay进行录制的，也就是说，视频其实反应的就是Replay的功能。至于比赛中OB视角，应该和Replay观看八九不离十。但是，我们在观看录像过程中还是希望能获取更多的信息，如在目前的韩国联赛中，会加入一些建筑和单位的信息，让观众能更好地了解当前比赛状况。在《星际争霸Ⅱ》的录像功能中，这些信息被强化，除了一般能看到的资源外，正在建造的单位、建筑，包括研究的技能都在Production栏中显示，此外，Units列表能显示目前双方拥有的单位、单位数量，这些数值可以完全反应双方的兵力和发展状况，从我个人的角度，对这样的功能改进是十分满意的。此外，在OB中还有一些细节，如视频中出现的一些红线和蓝线，现在官方还没有公布这些设计的作用。

总的来看，目前OB功能还是比较理想的，但还是存在一定的问题。毕竟它除了对一些数据资料的反应增强之外，没有添加更多功能，这也再次让人们怀疑《星际争霸Ⅱ》的原创性——之前笔者试玩的感受也是，这只是《星际争霸》的升级版，改进了一些单位和模式，但没有更多的创新要素在里面，Replay功能同样如此。我们知道除了战术外，《星际争霸》在电竞中受欢迎的一个原因就是观赏性，所以个人认为暴雪应在这方面再增强功能，比如增加放大或缩小场景的功能、多角度观看战斗，甚至是第一人称视角Replay功能实现，这样可以全面地反应选手行动的全貌。目前距离游戏发售还有一段时间，我们希望暴雪能带给我们更多功能上的丰富。

Ensidia，世界第一公会走下神坛

■福建 风梦秋

2008年11月11日，一则惊人的消息震动了所有欧美地区的《魔兽世界》玩家，《燃烧的远征》时代一直在激烈角逐世界第一公会地位的Nihilum和SK-Gaming（原Curse）公会竟然宣布合并。在新闻稿中，这个合并后的公会宣称："我们花了很多时间组建这个游戏史上的最强阵容，已经准备好接受任何挑战。"他们暂时使用http://www.twentyfifthnovember.com的网址，计划在2008年11月25日正式宣布新公会的名称和开放新的公会网站。

梦之队的诞生？

对普通玩家来说，世界最强的两个公会合并，这个新公会简直就是《魔兽世界》的梦之队，毫无疑问他们将会包办《巫妖王之怒》的所有世界第一（特别是在国内公会没机会与之公平竞争的情况下）。事实似乎也是如此，4天之后的11月15日，在欧服WLK开放两天多，更准确地说是早65小时30分钟之后，还没有正式名称的"11月25日"公会就已经打通了英雄模式的黑曜石神殿和纳克萨玛斯，并击败了英雄模式的蓝龙之王玛里苟斯，打通了WLK的所有内容。这个时候，99.9%的玩家甚至都还没到80级呢！这个成绩似乎显示了新公会的强大，但就像他们在胜利声明中提到的：我们现在想的是，既然我们能做到，那么其他顶尖公会多快会打通WLK的所有副本呢？暴雪是误将这些战斗的难度调整得过低，还是在大量休闲玩家要求与高端玩家享受同等待遇的压力下屈服了呢？

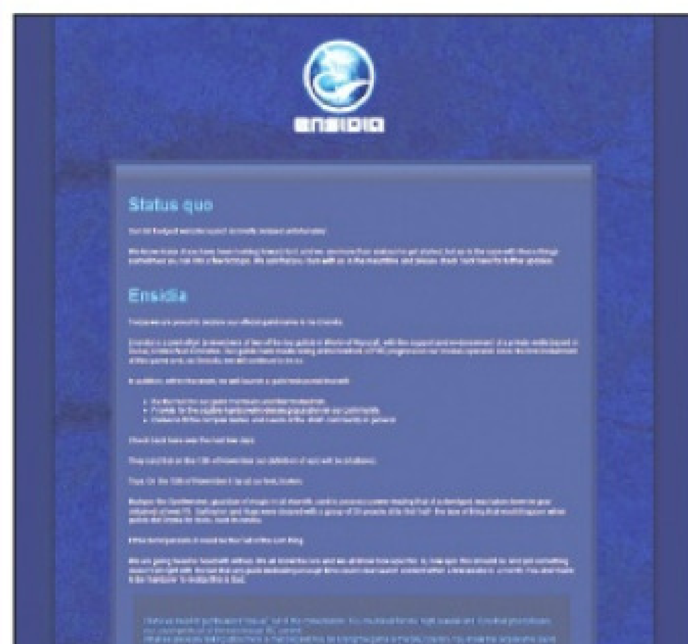
并不完美的战绩

的确，WLK不管是英雄模式的5人地下城还是英雄模式的25人团队副本，难度都相当低，事实上到现在，组野队打英雄模式的纳克萨玛斯已经司空见惯，甚至有队伍挑战玛里苟斯，中端的公会也可以在一周时间内打通所有副本。可以说在WLK时代，这些Boss的世界首次击杀已没有什么技术含量，比的只是哪个公会先有20多个玩家不眠不休地疯狂提升自己，冲到80级。暴雪已经明确表示不会再浪费那么多的时间和资源设计只有不到5%的玩家可以见识到的内容，留给高端玩家和公会的挑战，就只剩下成就系统中那些以"困难模式"击败首领的项目了。

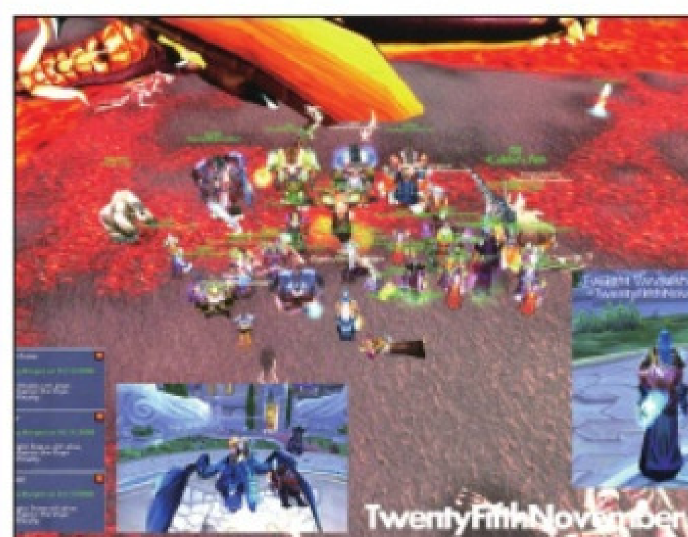
看看这些团队副本成就当中，最难的当属以下几项："暮光领域"和"英雄模式：暮光领域"，分别要求在普通和英雄模式下的黑曜石神殿中，在全部3条暮光幼龙存活的情况下开始战斗并击败黑岩守护者萨塔里奥；"英雄模式：你并非永恒"，在英雄模式下的永恒之眼中5分钟内击败玛里苟斯；"永恒者"，在一个团队副本周期内，击败英雄难度下的纳克萨玛斯中所有Boss，并在全部Boss战中无一人死亡。

看过录像的人就会知道，在3条暮光幼龙存活的情况下挑战黑岩守护者，这场战斗的难度顿时从《魔兽世界》史上最容易的战斗之一变成最难的战斗之一，3条幼龙各自给黑岩守护者提供不同的Buff，给团队提供不同的Debuff，还有它们自身的技能、召唤的大量雏龙、地上的虚空区域、大量火焰元素、熔岩墙、传送门……对整个团队的各方面都是严峻考验，而这项成就普通模式比英雄模式难度要高很多的原因就是，仅靠10个人要应付同样复杂的局面，这10个成员都要有非常过硬且全面的技术，大家要有非常有效的沟通和默契配合。同样，"英雄模式：你并非永恒"也并不简单，原本10分钟的战斗要在一半的时间内解决，需要MT和团队很好地沟通和配合才能让能量火花最大化地堆叠，让整个团队发挥超强的DPS。"英雄模式：永恒者"相对比较简单，但要所有成员从头到尾都专心致志不出任何差错也不容易。

11月21日，"11月25日"公会完成了"英雄模式：暮光领域"。4天后，他们终于如约推出了正式的名字：Ensidia。令人意外的是，这个新公会取得了来自阿联酋的私人资金赞助。就在大家认为从此所有有意义的世界首次击杀都会写上Ensidia这个名字时，另一个知名高端公会Method在世界范围内率先完成了超高难度的"暮光领域"，这仅仅发生在Ensidia诞生3天之后。窘迫的是，Ensidia到30日才完成这项成就，在这个含金量最高的项目上屈居第二。之后欧服公会Such a Thing率先完成了相对简单的成就"永恒者"。



Ensidia的全新网站



Ensidia世界首度25人黑岩守护者加3条幼龙击杀



Ensidia世界首度25人黑岩守护者击杀



Ensidia世界首度25人克尔苏加德击杀


很多内幕消息都是从博客上透露出来的，真实性无法证实


Method世界首度黑岩守护者加3条幼龙击杀

考虑到只有个别的、特定的一些Nihilum成员拿到了钱，因为Kungen借口说只有老资格的成员才能得到补偿，可实际上有不少在过去几个月新加入的新人新角色也拿到了钱。计算一下有多少Nihilum成员被涮了，这比钱估计有一两千欧元，而这些钱都到了Kungen的荷包里吧？

Serbandsteel还指出，Ensidia在3件最难的成就上都输了：10人模式黑岩守护者+3条幼龙、永恒者和5分钟玛里苟斯击杀，原因是MT有“无比重要的事情”而缺席。在加入前他就听说Kungen是位了不起的领导者，可是他吩咐大家在《巫妖王之怒》测试时尽快练级以便尝试新内容，可是他自己却直到后来开放拷贝预设角色后才加入，80%得到测试账号的人都是这样，只有12～15个成员有实际练级，其他人都有装备小号等更重要的事情要忙，很多他宣布“必须”完成的事情最后都变成了笑谈。

Serbandsteel自己的遭遇是，Nihilum的战士领队告知他将于SK-Gaming合并的事情，而他在合并后将成为第4号坦克，如果其他三个坦克出席开荒战斗他就必须当替补，他接受了这点。可实际上他得到的只是B团和10人队伍的席位，而且作为普通成员而非Raider（正式团队成员），在战利品分配上没有任何权利。其他人可以使用公会资金修理装备，但他作为普通成员却不行。也就是说努力付出，却没有机会提升装备，却得在B团中担任坦克帮助其他正式团队成员提升；像大家一样必须准备所有的消耗品，可是却得自己支付修理费用。他也可以接受，只要有机会证明自己的实力而成为一个正式团队成员，可是在Nihilum从来不是这样的，在Ensidia也不会是这样，他们看的不是表现的好坏，而是关系，看你的好友和死党是谁。

除了Serbandsteel外，他引用另外一个退出的成员说“很显然，除非是长久的朋友或者一个马屁精，你不会有任何机会，除非其他20多个成员都缺席。我宁可是在任何一个差一点的公会里，至少我能觉得我是其中的一份子。”，另一个人则说“我也有同感，团队的组成（不是职业而是玩家）早就确定了，我可不会只为了一个虚名而待在这里。我想要的很简单，如果你们觉得一个玩家水平差，直接踢掉他，或者明确告诉他他不会取得出场机会，并且说明理由。”

第一公会的是是非非

也许是树大招风，也许确实在炫目的光环背后有很多不能说的秘密，围绕着Nihilum总是有很多是非。在TBC初期，就曾有退出公会的成员宣称Nihilum首次击杀瓦丝琪女士利用了Bug，还说公会的二把手一直替Kungen的开销付账。这次也不例外，一位前Nihilum成员Serbandsteel在他的Blog中揭露了合并事件背后的很多内幕。

Serbandsteel指出，在整件事的背后有一个神秘人物，此人已经在《魔兽世界》欧服高端公会的圈子里活跃多年，收购了各公会不少装备精良的角色，包括Nihilum的德鲁伊Rulah和Method的潜行者Zeuzonita，以及许多从原公会突然“消失”了的角色。这个神秘人和自己的兄弟在很多高端公会都待过，最后加入了SK-Gaming。他替Sk-Gaming的两位领导者Mackzter和Mek支付了很多费用，包括Mackzter在斯德哥尔摩一间公寓的租金以及两人的旅行开销等。是什么人这么慷慨呢？他竟然是阿联酋的副总统、迪拜酋长国酋长Sheikh Mohammed bin Rashid Al Maktoum的儿子，同时也是该国的王储！

当SK-Gaming寻找合并对象时，Nihilum并不是他们的优先选择，但是Mackzter和Mek先后找到Last Resort、Inner Sanctum等高端公会，却都被拒绝了，在别无选择的情况下他们才找到了Kungen。他们很清楚，一旦Kungen了解他们背后这位赞助者的身份以及这次合并能给他带来的好处时，肯定会答应的。

为了合并顺利，第一件事情就是“消除”所有不需要的成员。一些SK-Gaming的成员因为Kungen的自大而被排除，理由是“不想再见到他们”或是“他们水平太次”。而事实上这些成员在过去三四年里都为公会全力付出，现在却像垃圾一样被丢掉，尽管他们帮助公会和公会的“领导者”达到今天的地位。最可悲的就是，这些努力做到最好的玩家在毫无知情的情况下被淘汰了。

显然，SK-Gaming的手段很奏效，而Ensidia的领导者也不是为了达到最好而游戏，他们的目的是赚钱。只是在很多人看来，那是从其他成员手中剥夺的，那些成员为了世界第一的理想全力以赴，贡献了很多，甚至牺牲了自己的现实生活。但合并的背后只有一个理由，那就是贪婪的领导者不满足于眼前的收入，为此他们根本不管其他成员。

在合并中，所有加入的SK-Gaming成员各自都应该得到250欧元（而不是最初承诺的300欧元），加入新公会的Nihilum成员各自可以得到100欧元。这笔钱并不多，但是需要考虑到只有个别的、特定的一些Nihilum成员拿到了钱……

是骡子是马，拉到Ulduar遛遛

Serbandsteel所说的毕竟只是一家之言，缺乏有说服力的逻辑和证据，也可能是因为合并后不能取得主力位置而对Ensidia的领导层充满怨恨，但是很明显，这次的合并并不是大家想象那样皆大欢喜的事情，就像其他的公会合并一样，总是有人欢喜有人忧，两个顶尖团队合并，主力位置就只有那么多，总有人会失落，加上牵扯到钱就更复杂了。魔兽世界在朝着满足大多数休闲玩家的方向发展，同时靠成就系统吸引高端玩家，这种趋势下高端公会的何去何从本来就有疑惑，强强联手的Ensidia命运现在也很难说。但3.1补丁已经浮出水面，暴雪说过Ulduar难度将会提高，而黑岩守护者和三条幼龙的设计很成功，他们将在Ulduar和未来的副本中进一步贯彻这种设计，基本上每场战斗都会有类似的困难模式，在短期内那将是Ensidia证明自己的舞台，他们是否做到了顺利合并打造出最强团队，还是确实是乌烟瘴气一盘散沙，到时候的战绩会说明一切。P

《魔兽世界》铭文最新变化与商机分析

■天津 mars_fdka

作为一个全新的商业技能，铭文最初在3.0版中就已经在《魔兽世界》中开放，但只有在WLK更新之后才能感受到这个商业技能真正的魅力和商机所在。我们将通过本文分析铭文技能的升级法与在国服的商业潜力，并结合刚刚推出的3.0.8补丁的更新进行适当说明。

铭文综述与商机分析

铭文所需要的原材料主要为草药，附带少量元素材料（生命类），还有就是从NPC处购买的各类羊皮纸。产品主要包括各职业雕文、各类卷轴、各种暗月卡片、各种副手物品以及专用的肩膀附魔。各类研磨出的颜料和制造出的墨水也算是铭文学的中间产品，在市场上有一定的流通量。现在满世界拿着附魔材料找人附魔的、拿着宝石原石找人切割的情景，相信不久就会变成拿着墨水和羊皮纸找人做雕文和卷轴。

职业雕文包括大型和小型两种，分别对应角色雕文界面的大小插槽，安装雕文需要在力量词典处进行。其中大型雕文一大部分是训练师处习得，另一部分是需要铭文技能达到385点通过诺森德雕文研究来领悟，冷却时间20小时，这一部分需要领悟得来的雕文具有较高的利润空间。小型雕文全部是领悟得来，从75点铭文技能就可以开始领悟，冷却时间20小时。3.0刚开放时小型雕文卖得热火朝天，随着掌握的人越来越多，利润空间逐渐下降，随着铭文技能等级的提高能领悟的小型雕文也越来越多，唯有领先别人一步垄断市场才能大赚一笔。

暗月卡片原先由各类怪物掉落后组合成套牌，换取相应的奖励品，现在则可通过铭文随机制造出来。除原先的60级套牌、70级套牌外，又随着WLK的开放加入了80级套牌以及10～40级的低级套牌，卡片名称分别是盗贼（竟然不是潜行者）/长剑/法师/恶魔。80级套牌可以兑换相应的紫色饰品（需要等每月马戏团来临），低级套牌可兑换各类蓝色或绿色装备，不过方便的是可直接召唤出NPC完成任务获得奖励（80级的暗月卡片是铭文学最大的商机所在，将在下面专题介绍）。

卷轴类包括增加各种属性的卷轴、召回卷轴、猎人宠物改名许可证、武器附魔羊皮纸、护甲附魔羊皮纸。其中属性卷轴完全无用，因为会和各类Buff相冲突。召回卷轴需要铭文技能才能使用，能用的都会自己做，只能自产自消。猎人宠物改名许可证是比较低级就能学到的产品，使用后有7天冷却时间，属于娱乐性物品，销量也很有限。武器和护甲的附魔羊皮纸是配合附魔专业的产品，能将附魔效果吸收在羊皮纸上然后进行邮寄交易或在拍卖行出售。虽然羊皮纸或多或少增加了附魔成本，但附魔师可以更便利地出售附魔，也能避免冲技能途中浪费或赔本给人附魔。羊皮纸有不同的等级分别对应不同级别的附魔需求，由于市场需求较大存在着不小的利润空间，关键要把握好价格战和维持利润空间的平衡。

副手物品是一个失败的设计，因为这些物品都必须要有相应的铭文技能等级才能使用。需要的都可以自己制造，没有人会去找别人买。但从属性上看，这些副手物品还算不错，非常适合布衣和平衡德。特制的肩膀附魔是铭文学的专业优势，如锻造更多的宝石槽、附魔师的戒指附魔、珠宝加工的特殊宝石等。对其他职业来说，铭文的肩膀附魔不仅在属性上和其他专业的收益持平，还能节省大量时间和精力，因为其他专业不得不把侯迪尔子嗣的声望刷到崇拜才能获得最好的肩膀附魔——侯迪尔子嗣的声望基本上就是虚空龙声望的翻版，又臭又长的每日任务，还不能像占星者/奥尔多那样有钱好办事。

草药研磨与墨水制作

研磨是类似珠宝加工中选矿的技能，初级铭文就可以习得。根据铭文学技能等级不同，可以研磨的草药等级也不同。研磨的产物是颜料，虽然各个等级草药出产的颜料名称都各不相同，但都可归为两大类：白色品质颜料与绿色品质颜料。研磨所有草药的都会100%出产白色品质颜料2～4个；绿色颜料的出产率有所不同，其中A类草药25%出，B类则是50%，都是可能出产1～3个（具体见下表）。



目前最先装备的都是大型雕文



铭文训练师



各种不同的暗月卡片



铭文的升级之路

技能等级	草药分类	25%几率出绿色颜料（A类）	50%几率出绿色颜料（B类）
1	1级草药	地根草/银叶草/宁神花/血蓟（不出产绿色品质颜料）	
25	2级草药	石南草/雨燕草/魔皇草	荆棘藻/跌打草
75	3级草药	野钢花/墓地苔	活根草/皇血草
125	4级草药	金棘草/枯叶草	冬刺草/卡德加的胡须
175	5级草药	太阳草/阿尔萨斯之泪/紫莲花/火焰花	格罗姆之血/盲目草/幽灵菇
225	6级草药	梦叶草/黄金参	冰盖草/瘟疫花/山鼠草
275	外域草药	邪雾草/梦露花/魔草/泰罗果	虚空花/噩梦藤/法力蓟/远古苔
325	诺森德草药	金苜蓿/卷丹/塔兰德拉的玫瑰/死亡荨麻	巫妖花/冰棘草/蛇信草

研磨得到的颜料唯一作用是制作成相应的墨水（详见下表），目前来看只有诺森德的草药研磨得到的绿色品质颜料所制成的落雪墨水有较大需求。3.0.8版本中，在达拉然的NPC处10个海洋墨水可换1个落雪墨水。海洋墨水也能兑换各种低级白色品质墨水，比例为1：1。

草药名称	白色品质颜料/墨水		绿色品质颜料/墨水	
地根草/银叶草/宁神花/血蓟	雪白颜料	月光墨水 乳白墨水		
石南草/雨燕草/魔皇草/荆棘藻/跌打草	暗色颜料	午夜墨水	翠绿颜料	猎人墨水
野钢花/墓地苔/活根草/皇血草	金色颜料	狮子墨水	褐色颜料	晨星墨水
金棘草/枯叶草/冬刺草/卡德加的胡须	翡翠颜料	碧火墨水	深紫颜料	皇家墨水
太阳草/阿尔萨斯之泪/紫莲花/火焰花/格罗姆之血/盲目草/幽灵菇	紫色颜料	星空墨水	深红颜料	火焰墨水
梦叶草/黄金参/冰盖草/瘟疫花/山鼠草	银色颜料	闪光墨水	天蓝颜料	苍穹墨水
邪雾草/梦露花/魔草/泰罗果/虚空花/噩梦藤/法力蓟/远古苔	虚空颜料	虚灵墨水	乌青颜料	黑焰墨水
金苜蓿/卷丹/塔兰德拉的玫瑰/死亡荨麻/巫妖花/冰棘草/蛇信草	碧蓝颜料	海洋墨水	淡白颜料	落雪墨水

暗月卡片的无限商机

80级的暗月卡片需要铭文400点才能制作，所需要的材料为：海洋墨水×3、落雪墨水×6、永恒生命×3、坚韧羊皮纸。随机制作出4套暗月卡片之一，每种套牌都有8张卡片，因此制作的结果总共有32种可能。4种套牌分别对应的饰品如下：

暗月卡：崇高
饰品 需要等级：80
装备：提高90力量（有力量、敏捷、智力、精神4种版本伟岸卡牌可供选择）
装备：当你使用治疗类法术或对目标造成伤害时，有几率获得激活卡牌效果，提高你的力量、敏捷、智力或者精神这4种属性中最高者300点，持续15秒。

暗月卡：幻象
饰品 需要等级：80
装备：提高法术强度100
使用：6秒内吸收400伤害，无论何种原因，当护盾被移除时，你获得1200点魔法值（5分钟冷却）。

暗月卡：死亡
饰品 需要等级：80
装备：提高暴击等级85
装备：你每造成伤害，都有几率造成744～956点额外暗影伤害。

暗月卡：狂战士！
饰品 需要等级：80
装备：你在战斗中有几率激活卡牌效果，提高你的暴击等级和韧性等级35点，持续12秒。此效果可叠加3次。

其中，暗月卡：崇高是目前游戏中最强的物理系输出饰品，远远超过其他各种饰品。成品大多被兑换为90力量或90敏捷的版本，牧师等治疗职业兑换90精神的版本也能获得较好的乏力恢复效果，但不知有没有治疗职业舍得花上万G来入手。在更好的饰品出现前，这套卡片的价格不会低于15 000G，抢手的服务器里甚至可以卖到2～3万G以上， 单张卡片至少也要1000～1500G。4套卡片中，暗月卡：崇高是利润的最大来源。

暗月卡：幻象基本就相当于100法术强度，附加5分钟一次的小蓝瓶。100法术强度使得这个饰品稳居中游，使用的特效就可以忽略不计了，在没有更好的饰品前可以考虑一下。这套卡牌的价格基本上是2000～3000G的价位。

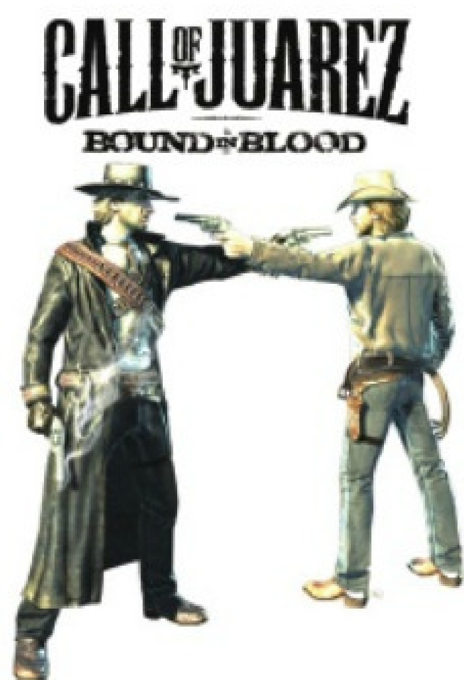
暗月卡：死亡在3.0.8补丁中急速等级改为暴击等级，大大提高了实用性，尽管如此还是只能勉强跻身紫色输出饰品的中游水平。这套卡的价值基本不会超过3000G，想要赚钱就必须炒作一下，否则只能收回成本。

暗月卡：狂战士！也在3.0.8补丁中被Buff，现在攻击和被攻击都能触发效果，持续的战斗中可以稳定地叠加3层Buff，相当于105点暴击等级与105点韧性等级，可以说是一个攻守兼备的PvP饰品。WLK的S5初期，由于韧性装普及率较低，而初级韧性装往往又是超低的暴击，因此推荐利用这个饰品增加韧性和暴击。这套卡目前的价格最低，但随着3.0.8版本后越来越多的人关注这个卡片，具有较大的升值空间。

制造暗月卡片的成本主要是根据服务器中草药和永恒生命的价格所决定。目前根据台服的市场经验看，永恒生命稳定后价格维持在20G左右，草药的价格从低级到高级在30～45G左右，平均一张卡片的成本价格应该在150～200G之间。能做出崇高系列套牌的几率是25%，做出来一张就能赚1000G以上，做成全套至少赚10 000G；其他套牌至少也能保本销出，如果凑成套还是有一定利润空间的。如果能较好地操作市场，且运气不太差，利润空间在150%～200%之间。P

头条新闻

■育碧软件宣布开发《狂野西部》续作



Ubisoft日前宣布，将为PC和主要次世代平台开发一款美国西部题材的射击游戏新作《狂野西部——手足兄弟》（暂译，英文名Call of Juarez: Bound in Blood）。《狂野西部——手足兄弟》是2006年的射击游戏《狂野西部》的续集，《狂野西部》由波兰游戏开发商Techland投入制作，因其独特的游戏进程和在当时领先的图像效果而名噪一时。时隔两年后，Ubisoft宣布续集仍将由Techland进行开发，Ubisoft主要负责发行工作。关于游戏的细节并没有过多透露，Ubisoft只是表示，续集仍旧讲述的是“Ray”和“Billy”两个同父异母兄弟的故事，故事发生在美国南北战争时期，情节将比前作更具有戏剧性，游戏的场景将包括美国的乔治亚州到墨西哥阿兹特克遗迹在内的广大地区。游戏预计的发售日在2009年年内。

■热门美剧《实习医生格蕾》将改编为游戏


第五季的恋爱主题是否也在游戏中有所反映?

一向对热门美国电视剧感兴趣的Ubisoft日前宣布了一个不算出乎意料的消息，他们将把美国ABC电视的热播剧集《实习医生格蕾》（Grey′s Anatomy）改编为同名游戏。这款游戏预计将于今年上半年登陆NDS、Wii等游戏机平台，PC版也将同期发售。据说，游戏将延续原作的剧情框架进行设计，让玩家能亲身体验剧中医生的生活。热播美剧《实习医生格蕾》目前已经播出到第五季，剧情围绕着一群实习医生生活和工作中的酸甜苦辣展开。在游戏中，玩家将有机会做出生活和职业上的各种抉择，探索人与人之间的各种关系，还可以参与实施精密的外科手术。去年，Ubisoft推出的冒险游戏《迷失——穿越多莫斯》虽然没有得到评论的青睐，却得到了《迷失》粉丝们的追捧。更早些时候，CSI的系列游戏也为Ubisoft带来了良好的收益。

■《汤姆·克兰西的鹰击长空》即将发售


开发者表示，那些复杂度高而枯燥的控制会尽量让电脑去处理，玩家上手的难度会大大降低

Ubisoft的现代空战题材飞行游戏《汤姆·克兰西的鹰击长空》日前发布了详细的制作人员Q&A，制作人员对游戏中若干玩家还不甚明了的细节进行了解答。首先制作人员确认了游戏的自由度，玩家可以驾驶飞机在任何地图中随意飞行，没有任务也没有敌人，并同时支持单人模式和多人模式。游戏的单人模式要想打通相当有难度，在经验点系统的支持下，要解锁所有飞机，武器和各难度级别，将要花很长的时间。举例来说，在普通模式下，一个熟练的玩家完成整个单人任务需要六七个小时。但如果你加入合作模式进行游戏，就需要经常因任务失败而重玩。甚至有些关卡在高难度模式下，你不得不找另一个同伴一起合作过关。开发者还强调了游戏的真实性：游戏中每架战机独特的性能和操控感都能得以真实再现，玩家对战机的操控水准和驾御能力因此也将产生很大的不同。开发者说，他们不想把《鹰击长空》变成一个完全模拟类的游戏，这样会导致玩家群体过于狭窄。为了能让更多玩家接受这款空战游戏，他们尽可能让游戏在不减少飞行战斗真实度的情况下简化一些操作，这也同时让所有刚开始玩这款游戏的玩家都站在同一起跑线上。游戏预计在今年第一季度内发售。

月评

■难度与核心向

除了已经无法抑制的FPS游戏，动作游戏至少还是业界的主流游戏类型。如果在今天讨论动作游戏是否太核心向是否有些操之过急呢？不过从2008年末发售的几款动作游戏大作来看，它们都开始认真关注难度与核心向的问题，只是很大程度上，也许这只是因为开发人员太过敏感。

《波斯王子》就是这样一个明显的例子，当它首次发布时，从女伴的设计就可以看出，这是一个比“时之砂”更为彻底的“作弊”选项，一旦玩家有这样一个无微不至的女朋友相伴左右，就算你在100层大楼上失足落下，也有她及时出手相救。这个设计在演示中好像颇受玩家的欢迎，但实际操作中你会发现，这样做实际上大大降低了游戏的难度。很多动作游戏老手其实对是否有这样的“拯救系统”持一种无所谓的态度，反而有了这个东西会让人感觉挑战性和难度大大降低，通关之后没有太大的成就感。而新《波斯王子》在跳跃动作上的设计也大多遵循了“一笑而过”的原则，甚至还没有看清这个场景的细节，就沿着提示中的行进路线风一般地飞过去了。同样的例子在《古墓丽影——地下世界》中也存在，这款游戏在谜题设计上始终找不到原始《古墓丽影》的感觉，近来因为游戏销量没有达到预期（实际上也不算很低了），传出开发工作室裁员和续作吸引女性玩家的思路，更是和动作游戏的精髓南辕北辙了。


《波斯王子》官方汉化截图，这款游戏将在中国大陆地区首次发行简体中文版


卡通风格不是每个人都喜欢，这也是《波斯王子》新三部曲遇到的问题之一

20年的“猴子”进化史

■策划 本刊编辑部 执笔 Oracle

时至岁末年末，国外各大游戏媒体开始盘点这一年的作品，颁奖的颁奖，批判的批判。在一些媒体评选的最佳动作游戏中，《波斯王子》新作赫然上榜，尽管最后不敌GTA4这种在西方卖疯了的动作游戏，但总算让它的粉丝们宽心不少。《波斯王子》这个系列作为始祖级别的游戏，从1989年首次出现在Apple II上的初代到最近一作，尽管作品数量不是太多，也经历了大起大落，但与很多早期的“大作”相比，它又是幸运的，在Ubisoft相对稳健的策略下生存并壮大。《时之砂》三部曲之后，《波斯王子》出于审美疲劳不得不寻求改变，现在来看新作其实很成功，虽然因为难度的问题遭到不少非议，但作为一个新的篇章，用较低的难度来争取更大的玩家群，也是一个比较稳妥的方法。

关键词：视觉风格

从发展的轨迹来看，《波斯王子》系列每进入一个新的篇章，便会重新树立一块动作游戏的里程碑。20年的时间已经让这个系列发生了沧桑巨变，从2D横版到3D特效，进化是显而易见的，只是那种浓重的波斯风情随着时代的变迁忽而平淡忽而浓烈。

除了早期的几款《波斯王子》游戏，Red Orb Entertainment在1999年开发的那款《波斯王子3D》或许是最具有波斯风情的一款游戏。不仅游戏的过场CG极力贴近古代波斯，游戏中王子的服饰也完全是极为保守的阿拉伯风格，而且看不出什么亮点，这对目标主要为西方的玩家人群来说不是一个聪明的设计。即使不谈这款游戏糟糕的3D操作感，只是从毫无美感的场景设计也无法让你提起试一试的兴趣。相比而言，2003年的《波斯王子——时之砂》堪称惊艳，育碧的在《时之砂》的开发中使用了一个全新的图像引擎，美工与优化都无可挑剔，柔和的画面风格很好地掩盖了锯齿，并且营造出一种童话般的氛围。在壮观的城堡中飞檐走壁，耳边充满波斯风情的音乐使你仿佛置身于《一千零一夜》经典场景中（千万不要忘了本作结尾的经典主题曲）。

《时之砂》中的王子看起来年轻阳光，涉世未深，人物造型上也突出了王子初生牛犊一般的性格，与续作《武者之心》中残酷压抑、充满阴霾的风格形成了鲜明的对比。从《武者之心》到《王者无双》，开发人员开始赶时髦地挖掘王子身上的黑暗面，作为一种流行元素，把它引入《波斯王子》中不能说毫无新鲜感，但开发者在这个基础上却忽略了《时之砂》之所以吸引人的神秘的阿拉伯之夜。加之开发进度的压力，让他们无法进行更细致的开发工作，《时之砂》之后的两部《波斯王子》游戏，画面效果都是直接从PS2版“移植”的，与《时之砂》相比降了一个档次，浓烈的波斯风情也就越来越淡了。

在《刺客信条》发售之后，蒙特利尔工作室的重点工作就是《波斯王子》新作的开发，虽然之前早已透露本次会使用源于《刺客信条》的“弯刀”（Scimitar）引擎开发，待实际游戏画面放出时还是出乎所有人的意料——本作竟然会采用卡通渲染，完全看不出《刺客信条》的影子。可能是育碧担心二者太相像而故意为之的吧，不过疑惑归疑惑，等到玩家真正进入游戏的那一刻才会发出由衷的赞叹。养眼，相信这是玩家对本作画面最大的感触，至始至终玩家都像在看一部华丽的动画电影，一副会动的美丽画卷。为了保证画面艺术效果的最大化，类似血条能量这些传统要素极少会出现在画面里，不由得联想起不久前发售的另一款游戏——请允许我将本作与《死亡空间》这款在风格上有着天壤之别的游戏相提并论——同样在画面里抛弃了传统要素。唯一的暇疵是，当你使用越低的分辨率进行游戏，你就会发现王子身体边缘的黑色线越粗。

关键词：动作捕捉

《波斯王子》之父Jordan Mechner是一位电影爱好者，在一次采访当



新作精美的原画，与《时之砂》三部曲的风格差别不大，但实际游戏画面的差别很大



《时之砂》中的许多特效并没有在后来的两部续集中使用



完全纯净的画面，宛若梦幻



Boss战之一，这里的战斗颇有技巧


打上3dfx的标签并没有给这款游戏带来好运，事实上由于财政上的原因，Red Orb不得不将还没有经过Bug检测阶段的游戏提前发售，结果招来如潮恶评

中Mechner曾说是电影《夺宝奇兵》给了他创作这款游戏的最初灵感，影片中杂技般的动作成为他的追求目标。当然，正如世人所见，Mechner最后实现了他的目标。1989年发行在Apple II上的《波斯王子》绝对算得上同期游戏中的翘楚，Jordan Mechner使用了一种被称为“影描”（Rotoscoping）的技术。为了使游戏中的人物动作真实自然，Mechner事先让他的弟弟David穿上白色的衣服在镜头里跑来跳去，并且将这一系列动作拍摄下来。

利用影描，Mechner将部分真人表演的影像，转换为游戏画面，在后期制作时，通过特殊软件将原始真人素材中的关键轮廓，调制成制作者想要的画面风格。它其实也是“动作捕捉”技术的一种，目前还广泛应用于动画、电影制作等领域，只是后者多用于三维建模，前者则主要用于二维画面（代表作有电影《苹果核战记》）。相比现在已渐成标准的动作捕捉，当时游戏业的发展尚还在襁褓，所谓动作捕捉更无从谈起，能有这样的设计已经相当震撼人心。

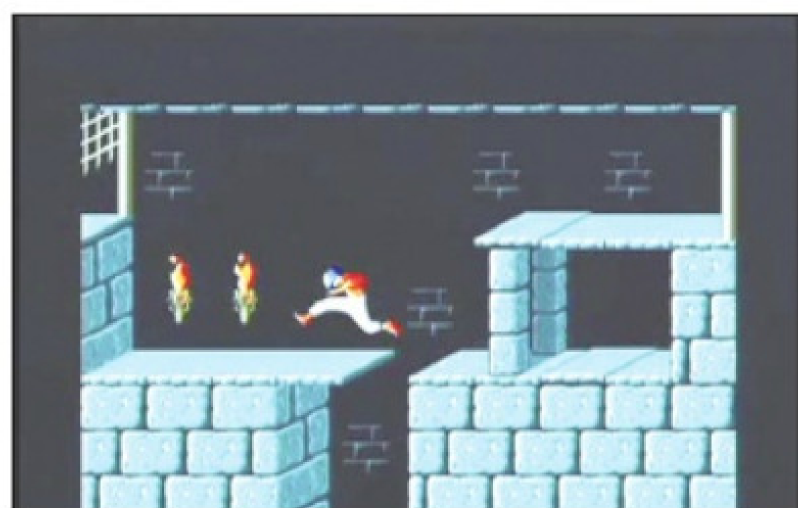
作为一款广泛应用动作捕捉技术的游戏，1991年的《波斯王子》对后续游戏开发提供了一种成熟的思路，特别是游戏业进入蓬勃发展的阶段后，动作捕捉已经不是开发公司承受不起的昂贵技术。至于最新的《波斯王子》，它在动作上并没有长足的进步，尤其在这个时代，动作捕捉技术已经快成了技术底线。但是，提前《波斯王子》，我们就不得不提起这个曾让它名满天下的“发明创造”。

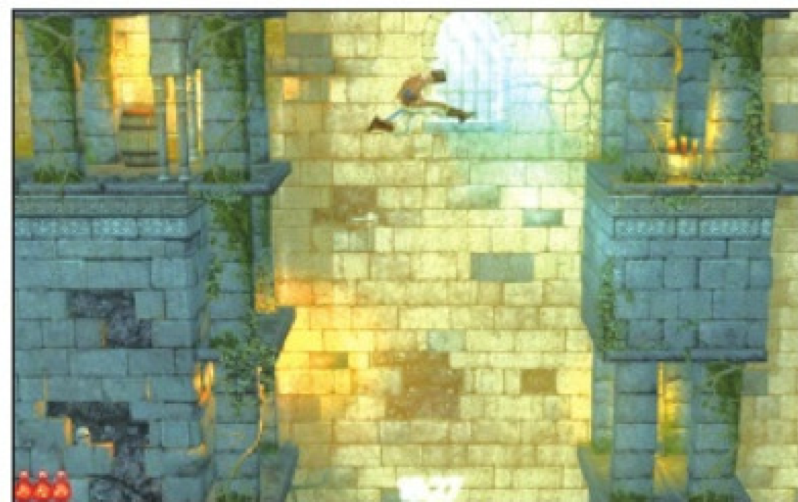
关键词：战斗

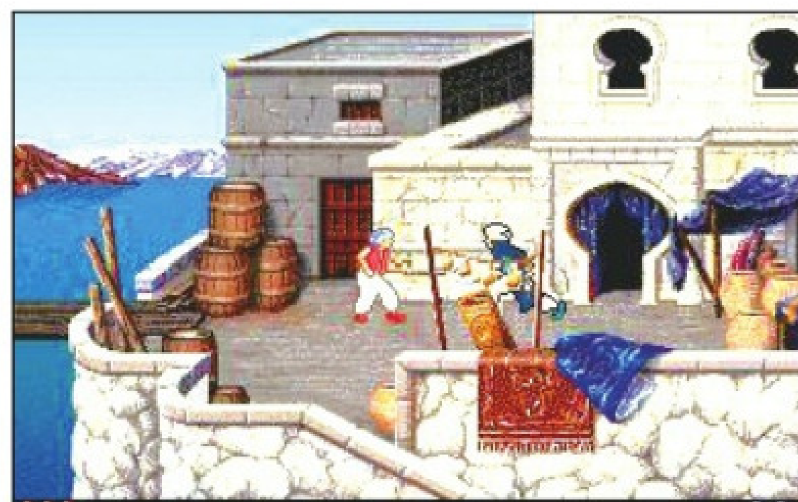
新《波斯王子》的难度的确是降低了，动作似乎也有所简化。新作把更多的精力放在增加表演性和流畅度上，很多本需要玩家调整的动作都变为自动修正，最明显例子的便是跳到柱子上时王子会自动转向下一个柱子，至于这样设计好不好，要看你在什么立场上了。

初代《波斯王子》的战斗方式在当时也算比较少见了，可能现在的玩家会觉得不可思议——不就是用剑战斗么？但在那个时代，玩家接触的大部分都是《魂斗罗》式的战斗方式，就算看上去很傻的挥挥剑，也会让大家觉得生动有趣。所以在时隔5年的《波斯王子——火与影》（Prince of Persia: The Shadow and the Flame）中，战斗部分被大大加强。不同于前作形单影只的敌人，本作中的王子要不时被4个敌人包夹。无独有偶，10年后的系列另一部作品，也在战斗上大做文章，却受到玩家的诟病，这就是《武者之心》。玩家的直接感受是，越来越多的敌人和越来越混乱的战斗方式。

事实上纵观整个“时之砂”三部曲，战斗都处于一个比较鸡肋的位置。《时之砂》的战斗系统初看之下确实会使人眼前一亮，但亮完也就完了——敌人那么多，再怎么新颖的动作打到最后都会让人看了了无生趣。并且很多强制战斗看起来又不是那么必要，最终Boss战也有些突兀的，颇有些“戏不够，打来凑”的意思。到了续作《武者之心》中，战斗得到了进一步的强化，游戏发售前的宣传视频也以战斗场面居多。遗憾的是，在战斗方式不够新颖的同时，系列在战斗手感上也没有特别大的改善，《武者之心》在战斗上做了半天文章，还是远不及正统ACT，反而差点把系列最重要的解谜要素给丢掉。到《王者无双》发售时，恰逢玩家都被《战神》中的极富视觉冲击力的QTE迷的七荤八素，于是本作也顺势推出了瞬杀系统，你也可以将其视为QTE的一个变种。这个设定极大地增加了表演性和流畅度，也为本作的解


1989年的初代，逼真的动作


2007年由Gameloft制作、在Xbox Live Arcade发行的初代重制版，在大幅度强化画面的同时，保留了原作的大部分玩法


1994年的《波斯王子》续集


华丽的Boss对决


这是什么？致盲？

谜增加了些许点缀——玩家也需要思考如何确定路线才能实现完美瞬杀。但让人不解的是，既然设计了瞬杀系统，为何不把所有敌人都设定为“在恰当的时机瞬杀”？游戏中还是会出现很多强制战斗的场景，需要你重复利用毫无技术含量的动作，不断杀死敌人、杀死很多敌人，才能通过，实在是画蛇添足。但不管怎么说，本作的Boss战还是非常精彩，虽然与《战神》实在有点像。

最近发售的新《波斯王子》，战斗像个集大成者。一对一的对决，只能永远正面朝敌人，抓住稍纵即逝的机会进行攻击，这些又是格斗游戏中常见的设定。尽管为了保证画面的艺术性不被破坏，按键提示变为了另一种形态，但披了马甲的QTE还是QTE。招式依然很丰富，尽管大家用到的还是那么几个。本作也有“瞬杀”，就是你速度够快，便可以将敌人提前扼杀；你也可以在战斗中将其逼至场景边缘，便能一击必杀。战斗是唯一会出现血条的时候，但战斗的美感已经完全让你忘记了血条这个不和谐的东西存在。欧美制作的游戏在战斗表现上向来乏力，但这次游戏不仅摆脱了大批敌人围攻的模式，一招一式还绚丽无比、帅到掉渣，着实把玩家的眼睛慰劳了个够。

关键词：剧情

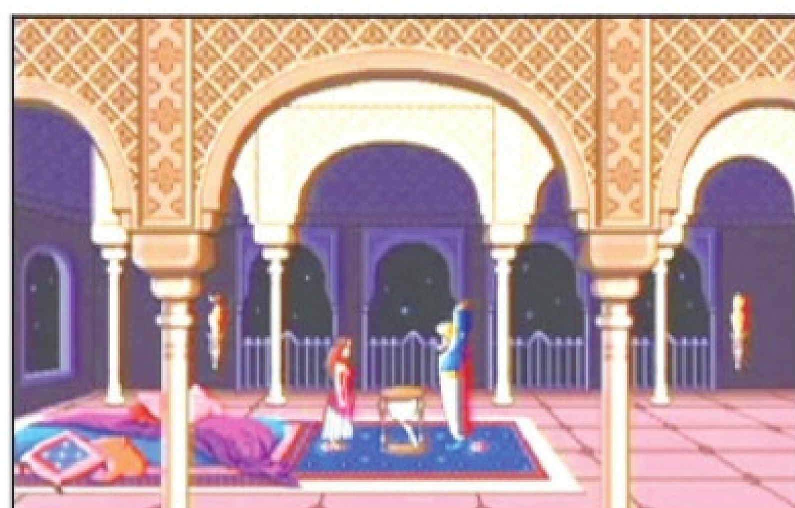
《波斯王子》系列尽管属于动作冒险游戏，但因为每个作品的时代背景各有不同，因此在世界观、剧情以及人物刻画上差别很大。由于年代久远，最初三作的人物塑造显得有些符号化，更谈不上饱满。在那个图像表现能力极度乏力的年代，就算是初代中那个容貌如“天空中一轮明月”的公主，看起来也不比邪恶国师诱人多少。整个系列剧情贯穿始终的是英雄救美人的典型套路，公主是如此不幸，王子是如此倒霉，这对郁闷鸳鸯一次又一次被拆散。第一次发生在国王外出征战的时候，国师Jaffer意图篡位，无奈规矩太多，必须和公主成婚才能正式登基。于是我们的公主被监禁，只有一个小时来决定是要纯洁地死去还是……这也是游戏的时限，但此时我们王子还在牢里呢，得先越狱才能进行英雄救美。最终王子打败Jaffer，成功抱得美人归。但因为有续作，这事就不会完，《波斯王子》续集的故事发生在前作结局的11天之后，Jaffer被一个“对王子心怀怨恨”的女巫带回，摇身一变成为王子的模样，然后真正的王子就被变成乞丐了……这还不算，在《波斯王子3D》中，王子居然被自己岳父暗算，实在是欲哭无泪。

所有的一切就像是动画片《怪物史莱克》里浓缩表现的符号式童话故事。相比之下《时之砂》三部曲的剧情就复杂多了，复杂到如果全写出来必然会有骗取稿费的嫌疑。因为有时之砂这个超现实道具的存在，剧本的编写更是天马行空，不受固定时间线的限制。《时之砂》结尾王子对法拉深情一吻，时光倒流，伤感离去，15年之后，我还认识你，你不属于我，我们还是一样，陪在一个陌生人左右，走过《王者无双》的城堡，居然又生情愫。当然我们也不能忘记女二号卡琳娜，在被普遍认为剧情最薄弱的《武者之心》里，这位红衣美女和黑色怪物一起，构成了三部曲中设置最为巧妙的悬念。

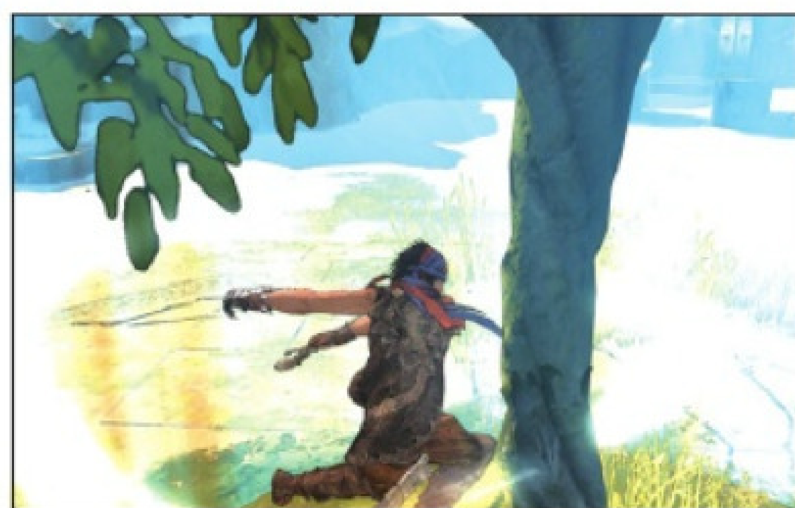
新作中的王子像个大男孩，看上去完全不能委以重任，他唠唠叨叨，自说自话，心不在焉，看上去丝毫没有王子的气质（事实上本作也没有提及王子的身份）。这次的王子终于不用再忍受与爱人天各一方的痛苦，始终都有Elika牵手相伴，浪漫无比，看上去就跟度蜜月似的。随着配合逐渐默契，两人心中也出现了一些不可言说的情感。结局犹如画龙点睛，看来亦正亦邪的主角才最受欢迎，就这么一个阳光男孩，居然在结局做出了和他岳父相同的举动。当世界重回黑暗，阿瑞曼出现在王子身后，画面定格在这一刻，女孩子们要尖叫了。

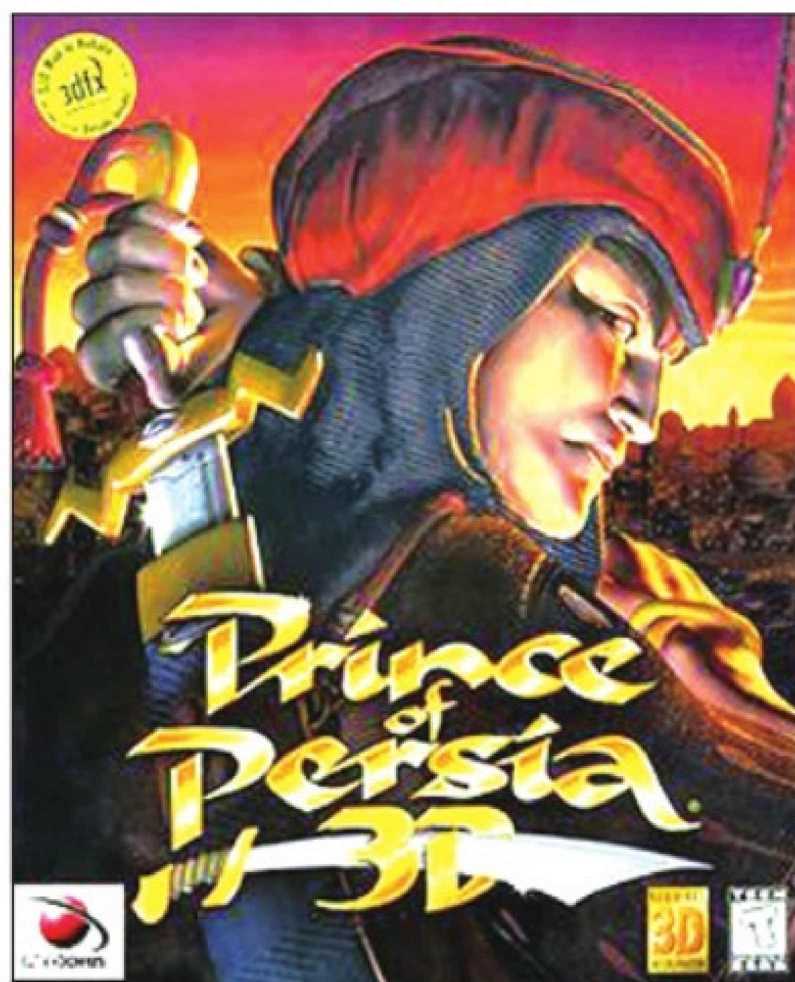
关键词：三部曲

从官方表达的意思来看，这次的《波斯王子》不出意外的话又会是一个新的三部曲，下一作可能会对王子的身份有所交代，不由得让笔者想起最初的《波斯王子》也是在第二作才揭示了王子的王室血统。现在玩家的眼光很高，尽管Ubisoft在很小心翼翼地为这个系列转型，仍被从鸡蛋里挑出了不少骨头，就连做个开放式场景都被拿出来说事。但不管怎么说，我们还是应该感谢蒙特利尔工作室，感谢他们对游戏艺术品质的不懈追求，在这个连FC上的游戏都被搬出来炒冷饭的时代，创新尤为难得。


初代开场动画，看到美女公主了吗？


贯穿三部曲的关键道具——时之匕首


将本作通关的玩家都知道主角在干什么，主角形象的树立也在这个时候



反过来受到《古墓丽影》的影响，《波斯王子3D》是该系列首次3D化尝试

《末日之战》PC版深度试玩报告

■江苏 防弹手柄

在已经发售的Xbox 360游戏《汤姆·克兰西的末日之战》（以下简称EW）中，可谓处处体现着一款实验性作品的风貌：游戏创意出众、声光出色，但在玩法中却有着相当多不成熟的设计。尽管游戏的PC版最后发售，玩家也以多种渠道对EW的不足之处进行了反馈，但目前并没有消息说明PC版的EW会以“完全版”的形式推出。可以想象的是，游戏可能像《全面战争》系列那样，在PC版中增加每支部队中作战单位数量的选项，让战争场面更加好看，但不可能就游戏系统本身的缺陷进行太多修改。尽管如此，在深入体验了《末日之战》后，笔者还是有很多感受想一吐为快。

战争题材RTS的新思路

在目前的游戏领域，传统的上帝视角RTS游戏早已被暴雪所统治，“玻璃渣”垄断了硬科幻和奇幻，却没有染指现实军事题材，但这一领域恰恰很难以娱乐化的方式表现。一个例子就是EW中参战派系的特色，游戏对3个派系进行了数据上的区分：如俄国基本攻防数据出色，类似兽人；美国整体实力平均，类似人类；欧洲联邦速度快，类似精灵。但由于现实题材的限制，阵营之间装备的功能是基本一致的，这也就造成三大阵营之间的区别很难让人察觉。

我们承认，现实题材也有现实题材的乐趣：看到本方的军队由重型运输机送达，从机舱货舱中“鱼贯而出”，士兵通过滑索机降至地面，救援直升机冒着弹雨从前线抢救生还者，坦克压过铁丝网、推倒矮墙之后前进等。EW以单位为镜头中心，而不是高高在上的上帝之眼来表现宏观战场，这种感觉已经绝不是玩一款战争游戏，而是置身于战场之中，与千军万马一道并肩作战。

EW中重装备可以就攻击、防御和机动力3方面进行升级。升级除了需要足够多的金钱外，也与单位的等级有关。升级第三级攻击力后，单位开始拥有特殊攻击模式。如俄军的坦克可以以喷火方式来高效率的消灭建筑物中的敌人步兵；自走炮则可以拥有发射化学炮弹秒杀一切步兵的能力（美军为弹幕覆盖射击）；直升机可以使用EMP弹瘫痪一支地面装甲部队，在遭到其天敌——运兵车射击时尤其重要，运兵车则可以发射集束火箭来攻击空中单位。

相对传统RTS游戏中步兵“人见人欺”地位而言，EW中的步兵真正实现了大翻身：进入房屋后的步兵，可谓游戏中最为强大的单位：机枪兵能轻松消灭武装直升机，进驻建筑物后的工程兵则可用火箭弹将对方的重型坦克打得满地找牙。尽管他们的基本攻防能力非常一般，但玩家可以在兵营界面中为其增加特技：机枪兵可以狙击、可以隐身，最重要的是在拥有“深度打击”特技后，能在地图上任何一个位置实施机降，对抢占战略点和关键建筑而言，这是非常强悍的技能。工程兵可以布设雷场，可以为战略点架设哨兵机器人——工程兵本身可以克制装甲部队，但面对机枪兵只有被动挨打的命，而在部署哨兵机器人后，几乎就是游戏中毫无缺陷的完美单位了。

EW在3个阵营装备的基本参数和升级科技上进行了一些个性化的调整，但就整体而言，玩法只有细节上的不同，而无整体性的差异，这当然是游戏性受现实题材限制的一种体现。但反过来说，三大派系居然鲜有属于自己的特色兵种（多么希望看到俄军强悍的战术导弹、美军由AC－130为支撑的近距离空地火力打击能力），这就实在有点说不过去了。

相生相克法则带来的怪圈

任何的RTS游戏均强调单位之间的相生相克，对游戏机平台而言，由于操作设备的限制，并无法体现PC平台RTS游戏的微操作乐趣，为此更加强调克制关系。在EW中，两个彼此克制的兵种遭遇，弱势一方会在短短几秒之内被彻底打残，即便是3支直升机部队围攻1支运兵车部队，其结果照样是直升机像死鸟一样的一只只栽落地面，这种平衡关系已经不像是RTS，而更类似于战棋游戏的规则了。由于战棋游戏采用回合制，单位的行动能力都是



《末日之战》的官方中文Logo


PC版会对同屏单位数量进行一定的提升


“虚幻3”引擎营造出的战场效果令人惊叹


欧洲联邦的自走炮外观流线型十足


指挥车在面对空中力量
攻击时有一定的反制能力

被限制死的，但在即时的EW中，在一方唯一的运兵车被击毁后，无论它拥有多少坦克、重炮，在面对对方的直升机时只有被全部屠杀一种下场。合理运用空袭、WMD终极武器来秒杀对手提供防御屏障的单位，再派遣杀手锏单位对敌方失去保护的部队实施清剿，完全可以在瞬间扭转战局。

观赏度和操控性的平衡问题

由于EW的默认视角是以单支部队为中心，难以对宏观战况进行掌握，小地图只能反馈敌我双方部队的编号和位置，最为关键的兵种信息并无法在第一时间获知。对一款非常强调兵种之间相生相克的游戏而言，这一缺陷是非常致命的。为此，在部署指挥车界面后，玩家可以通过手柄上的Select键或语音命令“SITRAP”进入战况汇报画面，游戏又回到了传统RTS的视角，只不过画面上并不会出现直观的单位，取而代之的是三角形、圆形、菱形等图案代表的不同兵种。对比《冲突世界》视角解决方案，EW的SITRAP界面的存在，也是制作组的一种自我否定。由于有更适合全局操控的SITRAP，玩家的绝大多数操作都是这一2D界面中完成的，也有一些操作必需在默认视角下才能完成，如单位的特殊攻击的使用。一些单位功能的实现，如步兵抢占建筑物，也必需进入战场画面之后才能操作。奇怪的是，类似于装甲运兵车部署士兵、指挥车发射无人机等附加操作，倒同时也能在SITRAP下完成，难道是制作组不想让玩家将战场实况彻底忘记，而故意搞出来几个折磨人的操作方式？

究竟是要观赏度还是操控性，这一对矛盾在EW身上体现得非常明显。笔者倒倾向能将SITRAP界面代替根本毫无用处的小地图，或是在SITRAP中执行宏观操作的同时，用画中画的方式来表现火爆激烈的战场实况画面。

语音控制观感

游戏的英语命令基本模板如下：

X、Y表示1～12个数字，A、B、D、L、S、W、Y、Z表示游戏中的节点（Uplinks，游戏中供步兵占领的战略点），以北约音标字母表示，在游戏中代表Alpha、Bravo、Delta、Lima、Sierra、Whiskey、Yankee、Zulu。

Unit X Move to A：部队X移动到Alpha节点。

Unit X Attack Hostile Y：部队X攻击敌方Y。

Unit X Secure D：部队X占领D节点，如D节点已经被敌人占据，则会先攻击后占领的命令。

……

语音控制是EW的最大卖点之一，这本可以让玩家脱离操作设备和视角的限制，以一个战场指挥官而不是游戏操控者的姿态，体验“谈笑间樯橹灰飞烟灭”的快感。而在实际使用中，语音命令还存在诸多的缺陷：语法模版过于简单，如攻击命令只能是Attack，如果玩家说出的是Engage，则系统会给出“无法识别的命令”的提示，奇怪的是攻击命令下达以后倒可以听到Engage Hostile的回应。在SITRAP界面中，手柄的左摇杆结合A键完成部署的效率，要远远高于对着麦克风一字一句下达命令的方式，尤其是在己方部队被其克制兵种压制的紧要关头，下达一段长命令后得到的却是系统无法识别的提示，这种情况简直让人无语。制作组所标榜的“语音控制全程作战”，实际上是无法实现的：玩家的移动命令只能控制部队移动到地图上数个战略点中的一个，而无法移动到地图上的一个任意点。诸多单位的特技攻击和特殊能力，也需要通过手柄上的Y键才能发动。

可以说，EW中的语音操控象征意义大于使用价值，但它所提供的在双手操作以外的另一种控制思路，确实为RTS乃至ACT游戏操控方式的扩展提供了一种全新的思路。事实上，语音控制游戏并不是一个新生事物，但能通过主语、谓语和宾语的变化，来组合不同命令，EW开创了这种控制方式的先河。对当今越来越强调团队控制的战术射击游戏而言，无论是键盘还是手柄控制设备，都存在按键越来越不够用，按键组合过于复杂的问题，玩家在战斗的瞄准、射击环节常常还会和策略控制相互影响。而语音控制则可以让玩家像屏幕中玩家的虚拟替身那样，通过口令，而不是生硬的按键操作来对队友们的走位和动作下达真正的命令。考虑到Ubisoft已经将《冲突世界》的制作组收购（两款游戏的题材和表现方法极其类似），我们期待未来EW2将有更出彩的表现。



在兵营界面中升级

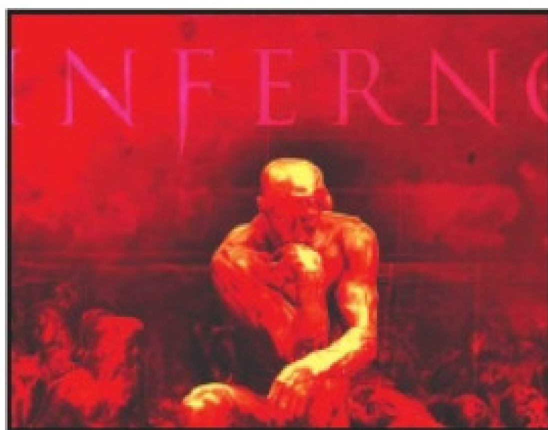

运兵车是每个阵营的防空支柱


游戏中设定的进攻俄国本土


对港口的争夺

头条新闻

■EA宣布《神曲》改编新游戏

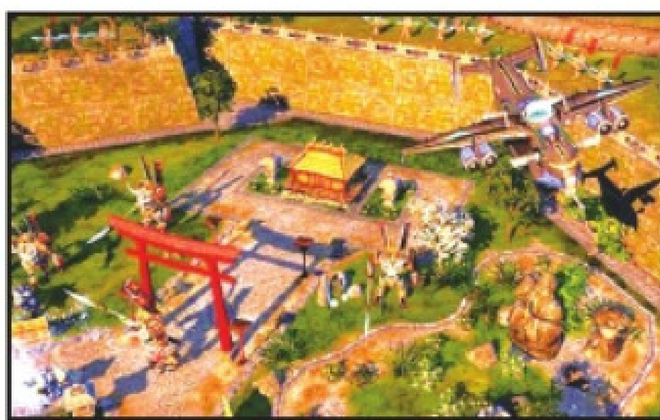

官方网站的设计很有地狱色彩


从演示中看，游戏方式有些像《战神》

在2008年12月底的VGA 2008年度游戏颁奖典礼上，EA正式确认，投入开发以中世纪诗人但丁的著名诗篇《神曲》中的“地狱篇”改编的同名游戏《但丁的地狱》（Dante´s Inferno），本作由位于EA总部的Redwood Shores工作室开发，也就是备受好评的《死亡空间》的开发工作室。

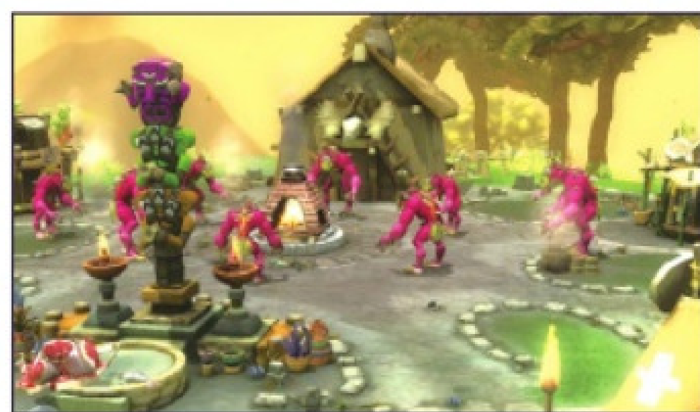
这其实不是但丁的作品第一次被搬上游戏平台，早在1986年Beyond Games就在Commandore 64上推出过也叫《但丁地狱》的作品。EA此次改编是以《神曲》的世界观制作一款第三人称动作冒险游戏，玩家要在《神曲》中描述的9层炼狱，即禁锢、欲望、暴食、贪婪、愤怒、邪教、暴力、欺诈和背叛中穿行。EA日前已经正式开放了这款游戏的官方网站（http://www.dantesinferno.com），从发布的一款预告片上可以看出，游戏将维持一种阴暗的地狱风格。这款游戏预定于2009年发售，目前官方还未公布具体的发售平台。

■《红色警戒3》公布PC版独占资料片


资料片仍和旭日帝国有关

EA近日正式宣布了《红色警戒3》的资料片，定名为“Command & Conquer Red Alert 3: Uprising”。该资料片的背景设定在原作世界大战之后，旭日帝国急于东山再起，欧美联盟看似获胜但却被内部腐败所困扰。资料片将加入新的作战单位和4场小型战役，每个阵营一场，另外一场在旭日帝国发源地Yuriko展开，另外最吸引人的是指挥官挑战模式（Commander's Challenge），它允许玩家一个人单挑来自不同阵营和等级的9位指挥官，经历多达50个挑战。按照C&C系列的传统，这款资料片同样会有全高清真人过场演出，其中扮演盟军中尉的英国模特Gemma Atkinson和苏军情报官的Ivana Milicevic都将回归，此外还会有一些新人加入。Uprising从目前的资料看来，是PC独享的单人战役扩展包，定于3月份发售，只提供下载版本，不实体零售，无需原有游戏即可安装运行。

■《孢子》即将发布资料片


《孢子》“有创意、不好玩”的观点或许会随资料片的来临而改变

美商艺电近日证实，《模拟人生》（The Sims）制作人Will Wright的新作《孢子》即将发布首部资料片，名字是《幻想星球》（Galactic Adventures）。《孢子》能让玩家打造属于自己的世界，创造及演化生命、培植部落、建立文明，甚至于塑造整个世界，同时探索其他玩家创造物的宇宙。像《模拟人生》系列一样，游戏为发行资料片设计了很多“后门”，等待日后发行资料片。美商艺电尚未透露这款以宇宙为中心的资料片的细节，有消息称这款资料片可望在春季也就是3月前后最终发售。美商艺电定于1月底举办《孢子》游戏的主题活动，届时可望披露更多《幻想星球》的游戏细节。

月评

■EA的网游帝国?

如果不是关于EA一条条的网络游戏新闻公之于众，在一般玩家的心目中，EA还是那个FIFA足球或是《魔戒》游戏的开发商。也有人说EA的游戏很商业化，但从来没有人真正意识到EA真的要大气力地投入网络游戏领域。

其实，EA对于网络游戏的投入一直有目共睹。且不说最近十分风光、可以与《魔兽世界》叫板的《战锤Online——决战世纪》，眼下正在国内内测中的FIFA Online 2已经是EA的试水之作。FIFA Online 2和它的前作FIFA Online都是EA与韩国本地开发商合作的产物，在这种合作关系中，EA可以输出它最近几年来一直为PC版FIFA游戏设计的游戏引擎，而韩国方面则通过网络游戏的自身特点设计游戏框架和交流功能。这种合作可谓各用所长，而且开发的成本也不算很高。面对亚洲疯狂的网络游戏玩家，EA显然感觉到这种模式有推广的必要。因此，EA近来收购韩国厂商J2M的举动看起来也顺理成章。谁都知道，《极品飞车》已经走到了一个十字路口，而网络游戏化看起来正是一个不错的选择。

想想看，EA还是有很多游戏可以网络游戏化的，从《战地》到《模拟人生》，无不可以套用在韩国式的网络游戏框架内，制造大把的金钱。那么这是否意味着EA这样的业界巨擘会率先变成一家网游公司呢？其实只要仔细打量一下，你就会发现EA在运营策略上有所不同。在网络游戏发达的亚太地区，网络游戏将是EA的首选；在单机游戏仍旧占据主流的欧美地区，EA也在积极地开拓它固有的市场——除了韩国人，大概没有人真正认为网络游戏在目前可以世界风靡。所以实际上，EA秉承的是一种非常精巧的本地化路线，在欧美市场仍旧以单机游戏或欧美人喜欢的网络游戏为主打，在亚洲市场则推广网络游戏。这样的策略比那些去欧美开拓网游市场或在亚洲开拓单机市场的游戏公司，都精明得多。


FIFA Online 2的运营仍然在EA的掌握中

《魔戒——征服》试玩体验

■江苏 十大恶劣天气



号角响彻洛汗国的天空，兽人排山倒海般袭来，挥舞着锈迹斑斑的武器，渴望鲜血的刺激……EA的《魔戒》一直以来都是电影改编游戏中不可多得的诚意系列作品，爽快的打斗、气势恢宏的音乐和电影与游戏过场的无缝连接，让玩家在流程中始终被诗史大片的强大气场所包围。在陆续推出几个RTS游戏作品之后，新的《魔戒》又将回到动作冒险的表现方式。游戏的Xbox360版已经于09年1月12日推出，下面就让我们进入这篇试玩体验。

可选角色

本作的每个关卡开始前，玩家可以选择斥候、武士、魔法师和弓箭手4种职业，对应的人物也不仅仅只是那些耳熟能详的正义联盟的英雄们，在黑暗篇中，玩家还可以扮演包括萨鲁曼、巫妖王在内的8名超级反派。职业的各个特色相信不少玩家都已经非常熟悉了，这里需要补充的就是“斥候”使用匕首和灵活的移动进行游击战式攻击，而喜欢精灵王子的玩家，则可以进行三箭连发以及毒箭攻击，在关卡设计上更是突出了不同职业的角色所应采取的个性化战术。

关卡体验

帕兰诺平原战役中，玩家的最初任务是摧毁敌方的攻城机械，如果你选择“斥候”职业的角色，那么任务会变得非常简单——潜入到目标物之后纵火。如果选择武士，那么用你的大剑在兽群中杀开一条血路，就是不二的行动法则了。游戏的打斗依然是普通攻击与按键组合后的特殊攻击相结合的方式，显然杂鱼并无法抵挡锋利的刀刃，但护卫攻城机械的食人妖（推攻城车，拿大锤子，有两三层楼高的巨型怪物，在电影第一集中曾经刺过弗罗多一矛）就不那么好对付了，玩家需要避免同它们陷入缠斗，并尽可能的将它们引诱到远处，然后快速冲到攻城车旁进行破坏，本关的战斗中也使用了《战神》标志性的QTE必杀动作。

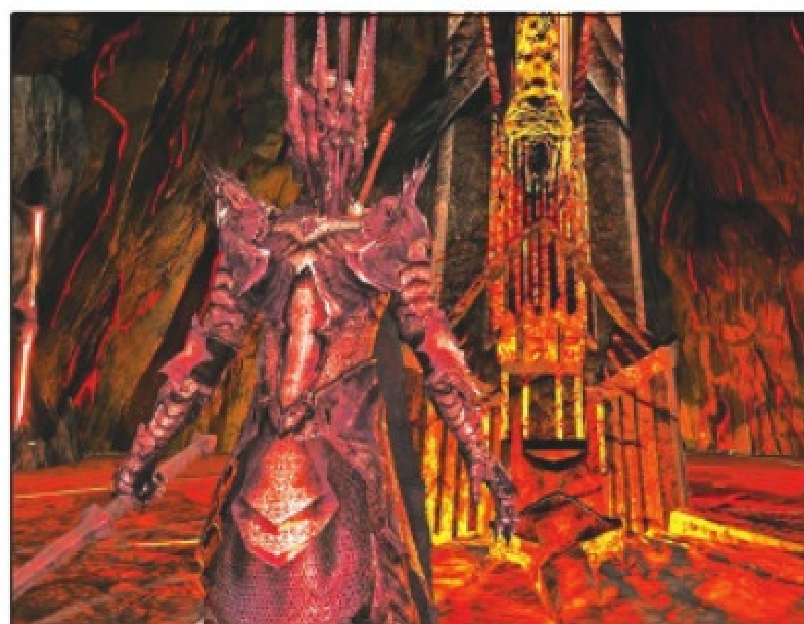
刚铎主城米那斯提力斯的防守战中，玩家的任务非常简单——抵挡攻入城墙后扑向主城的兽群，但是任何看过电影的玩家，脑中都能够想象得出那是这样一幅壮观景象……各个职业的英雄对付潮水般涌来的敌人同样有自己的应对之道，如魔法师的火球可以让挤在一起的兽人死伤惨重，斥候则要充分利用自己的速度优势来弥补攻击力和攻击范围的不足，玩家将体验到什么叫做真正的手忙脚乱。

多人模式体验

游戏的Xbox 360版最多支持4人分屏方式的合作模式，显而易见的是，PC版将直接采用连机方式。除了“夺戒”和“死亡竞赛”两个常见的模式外，“英雄死亡竞赛”模式可谓是新意十足，它将《团队要塞》的队员属性系统与本作的四种职业相结合，并且完全套用了Pandemic之前为卢卡斯艺界开发的《星球大战——前线2》的规则：玩家队伍的任务是控制广大地图上的数个战略点，但战斗将不仅仅依靠参与多人模式的玩家进行：AI战士也可以加入你的队伍，你也可以骑马，甚至是将座狼（Warg）当作自己的坐骑。护戒使者模式虽然可以算是射击游戏中VIP模式的翻版，但玩起来更能符合《魔戒》的整体剧情：一名玩家扮演佛罗多，其余玩家则扮演各路护戒使者，而另一阵营的玩家则扮演鬼魂对其进行围杀。P



多人模式中可以骑马，可以控制AI队友



飞檐走壁就是家常便饭



可供扮演的不仅仅只是“正面人物”



任何角色都要避免同食人妖正面对抗

本作的主角从一开始就是以家族力量掌控着的身份登场，因此从一开始玩家也要面临经营的操作

教父 II

预计发售日：2009年2月

■北京 工业金属

■点题：《教父 II》的战斗采用了GTA4的射击方式，前作独特的经营模式依然被保留和发扬。

电影改编游戏一向很难使用开放式的结构，EA在2007年推出的《教父》游戏版中，通过一个原著小说和电影中根本不存在的人物——Aldo Trapani的视角，一方面叙述他在黑手党柯里昂家族中的成长史，另一方面则通过原著中的重大事件来推动情节发展，通过这种双线并行的方式为我们展现了这出互动版的纽约黑帮时代剧，其获得的评价也算中上水准。“以野兽般的作风行事，以绅士般的冷静思考”，则是EA Redwood Shores为《教父 II》确定的主题。与前作类似，《教父 II》将采用GTA式的沙盘结构展开游戏，除了上世纪50年代末的纽约以外，还会增加迈阿密和哈瓦那两座城市，第三人称动作游戏的基本表现方式不变，但会继续强化经营地盘的策略成分。

老将身亡，新丁登场

游戏以原著中的Michael Corleone前往古巴哈瓦那，参加Hyman Roth（电影《教父 II》中那个厉害的老家伙）的生日作为开头，游戏一代中最后成长为家族老大的Aldo Trapani也在随行团中，但玩家扮演的则是家族新丁Dominic Corleone，他此时只是Aldo的跟班。随着古巴革命爆发，Michael、Fredo和Aldo被迫跑路，玩家最初的使命是护送车队前往临近的一个飞机场。在逃离途中，Aldo中弹身亡，随后Dominic由于在任务中的出色表现，被破格提拔为家族的头目。这段游戏流程，是目前制作组对外公布的演示视频中一个重要的片段。

战斗系统的新意

机场逃脱战以追车为主，但在遇到路障之后，则需要Dominic下车以肉搏和射击的方式解决四面围攻而来的游击队员。这段视频也演示了被称为“黑手2.0”的战斗系统：以Xbox 360手柄为例，LT和RT两个“扳机键”分别代表主角的左右手，赤手空拳状态下，LT是轻拳攻击，RT键为重拳，两个键同时按下则可以施展擒拿，这也是游戏中变化最多的系统——将敌人控制之后，结合右摇杆的不同方向，Dominic可以使用丰富多彩的战斗动作，如快速推动一个方向，他会将敌人的脑袋朝这个方向上的物体狠砸过去，将摇杆转动一圈，则会将敌人的脖子直接扭断。

《教父 II》的射击系统采用了GTA4半自动与手动瞄准相结合的方式，玩家可以瞄准敌人身体上的各种位置攻击，以实现各种战术目的，如射击手臂使其丢掉武器、射击大腿使其失去行动能力。武器与敌人的“互动性”并不是纯粹的噱头，黑帮行动并不是士兵杀敌，很多情况下要求玩家制服敌人，而不是将其大卸八块。每个敌人都有一个“崩溃点”，如果玩家的攻击伤害输



《生化危机4》里昂隐藏服装的出处在此



处决丧失战斗能力的敌人

英文名：The Godfather II　本刊译名：教父 II　游戏类型：动作
制作：EA Redwood Shores　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★☆

出能“恰到好处”的到达HP槽上的这一区域，就会使其放弃抵抗，进而对黑帮的指令言听计从。在大规模枪战中，玩家也可以使用同GTA类似的自动锁定功能，系统会将准星切换到当前对主角威胁最高的目标。在敌人由于四肢受伤而丧失战斗能力之后，喜爱暴力宣泄的玩家可以体验本作新加入的“处决”功能（同《战争机器2》的设计类似）。主角的处决动作会随着手中武器的种类而展示出不同的“演出效果”，如在使用“芝加哥打字机”实施的处决动作中，Dominic会先用枪托对敌人的腹部狠砸，然后再将枪口伸进他的嘴巴里面开火。

游戏中的枪械存在等级的设定，玩家使用枪械的技能也有等级划分（需要购买对应的“枪械许可证”），这些都需要花费金钱。枪械与技能是相辅相成的关系，举一个例子，Level 2的M1911手枪在威力上要远远超过主角默认的手枪武器，但它的后坐力也十分惊人，如果玩家没有购买Level 2的手枪技能，那么这支大口径武器只能让你在连续射击中白白浪费子弹。

多人模式，黑帮火拼

游戏的经营依然是通过前作中的接受设施、扩大地盘来保持家族财富的增长，在此也就不再赘述了。GTA4对多人模式的空前强化，也大大提高了其开放式结构的利用性。根据本刊截稿前的最新资料，《教父 II》也将着手对这一环节进行重点设计。


更为自由的车内射击


多人模式是本作的强化重点


经营界面将采用无缝连接方式呈现


具备开锁特技的角色正在遭到攻击

在《教父 II》的单人流程中，玩家可以招募具备各种特技的跟班，组成黑手党的“爪牙团队”。在多人模式中，玩家扮演的正是这些跟班中的一个。游戏的多人模式最多支持16名玩家的参与，他们可以组建成8人队伍相互对抗。对抗模式总共有4种：

纵火模式。玩家的任务是点燃场景中的瓦斯罐、酒桶等易燃易爆品，之后就会累计得到分数，燃烧的物品越多，则相同时间内获得的利益也就越大；如果纵火犯被击毙，则先前被其点燃的物品全部恢复原有的状态。

保险箱模式。需要找到散布在地图上的保险箱，然后由队友守护现有的保险箱不被敌人夺走，并尽可能多地抢夺敌人的保险箱。

爆破模式。这个模式使用的地图是4个模式中最大的，双方玩家各自拥有一个大本营，此外还有几个初始阶段就已经在自己控制中的设施，规则是尽快炸毁敌人控制的设施。玩家可以驾驶汽车，使用无限量的雷管和鸡尾酒炸弹来将对手炸得鸡飞狗跳。

目前第四种多人模式的玩法尚未公开，但根据通常的设计，很有可能是大型枪战任务。

正如前文所述，玩家的队伍是由单人任务中招募到的黑帮行动专家组成的。他们身怀绝技，但其特技未必全都适合任务的要求。纵火模式中，真正能够放火的只有具备“纵火犯”特技的角色，而在保险箱模式中，可以直接打开


纵火模式的目标是场景中的易燃易爆品


汤姆森冲锋枪是游戏中威力最强的枪械


贴墙掩护依然在《教父 II》中存在

保险箱的也只有“锁匠”。一方面，团队中的其他7名角色要为这个关键人物提供掩护；另一方面，当专长人物死亡之后，队伍中的其他角色依然可以用其他方式来完成任务。比如当“锁匠”死亡后，具有“暴徒”特技的角色可以用暴力方式直接将保险箱撬开，但耗费的时间会更长。P

头条新闻

■《口袋西游——蓝龙》开放105级



1月14日，空战宠物题材网游《口袋西游——蓝龙》版本更新，本次游戏全新版本将玩家角色的等级上限由90提升到105级。

105级开放后，游戏将新增3幅地图——“敖来国”“火焰山”和“幽冥界”，新地图中也将对应出现新的终极Boss——“辟水金睛兽”“铁扇公主”和“影蓝龙”。在装备方面，将出现比现有“乾坤”装备等级更高的“屠龙”套装，6个职业也都将拥有各自的“屠龙”玄兵。而作为游戏独有特色的“口袋宠物”也将由此次升级带来全新的变化，在增加全新宠物的同时，标志着宠物养成的核心系统“口袋炼妖合成”也将有大幅升级。

■《诛仙》珍宝“炎光匣龙”全新上架



新年到来之际，“炎光匣龙”带来《诛仙》2009年第一款神兽坐骑——“火麒麟”。同时，利用珍宝“伏龙之缰”还可以激发出“火麒麟”内在的独特属性加成。

“炎光匣龙”还蕴藏着喜庆新年大礼——“结婚大礼包”。只要拿到男女各一套，就可到河阳城“月老”处公证结婚。结婚后，夫妻二人还将得到专属尊号，夫妻上线通知与夫妻专用传送道具“双飞翼”。

除了“火麒麟”“结婚大礼包”之外，打开“炎光匣龙”后还将有机会获得用来换取仙宠修炼玉石的“仙豆”、攻防增益道具“龟灵冰晶”和“虎魄冰晶”等珍宝。

■《神鬼传奇》封测升级



《神鬼传奇》封测服务器于2009年1月9日中午12点开放，全新的网通封测服务器也同步开放。

本次开放的网通服务器被命名为“黄金城”，是《神鬼传奇》运营团队为了提升网通用户体验而专门架设的服务器，所有成功激活了《神鬼传奇》游戏账号的玩家均可登录。

除了新开服务器外，游戏版本进行了更新。在本次更新中，金字塔活动的任务道具的掉落几率得到提高，从而加快了用户获得75级灵魂套装的速度，并且还提高了跑商活动的奖励，使玩家能够更加迅速地积累财富。此外，此前玩家反映的一些Bug也在更新中得到了修复。

■《热舞派对》自由模式创新体验

《热舞派对》自由模式的全新升级改进了KEY组的显示效果，屏幕上的1个KEY组变为3组，方便玩家选择适合自己的舞步。在舞蹈前，玩家可以在舞步编辑栏中挑选自己喜欢的舞步，对舞步进行编辑，然后将编辑好的舞步记录下来，到舞池中尽情发挥。自由模式同时带来舞蹈时的灯光效果，伴随着KEY组级别的升高，舞台的灯光效果也会升级。

在《热舞派对》的新手区和高手区，都可以体验到自由模式。两个区的“普通自由模式”的KEY组级别同为Lv6～Lv9，而高手区的“自由模式”KEY组级别为Lv6～Lv10。在自由模式中不可开启反键和旋转键模式，将更有利于新手参与。

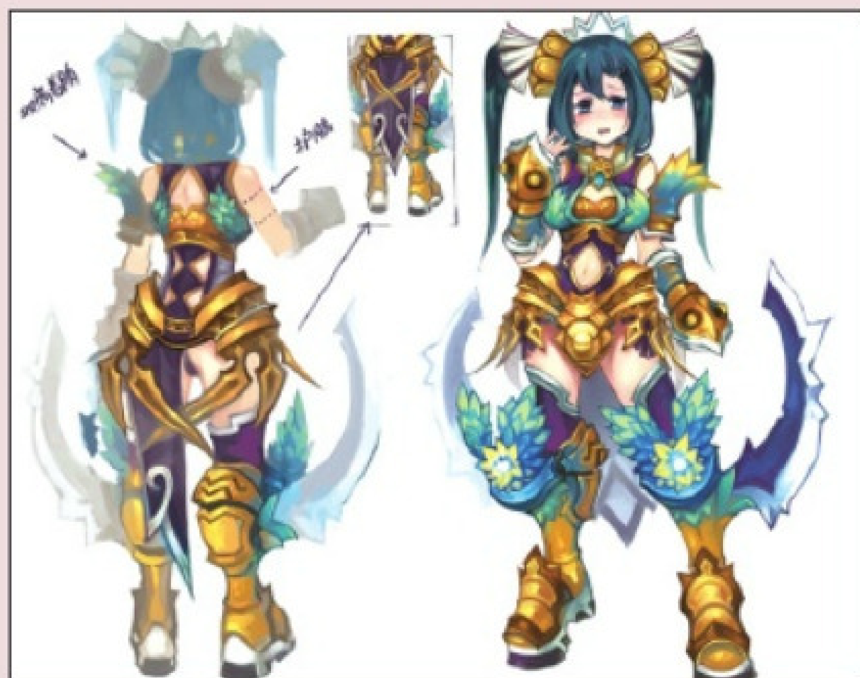
月评

■内外兼“新”

从新闻可以看到，完美旗下这4款游戏均有新动向，首先是“口袋西游”的等级提升，虽然这是延长游戏寿命常用手段，但确实简单有效，同时新增的3张地图也有助于继续巩固玩家积极性。“神鬼”终于搭建网通服务器，对网通玩家是一喜讯，国内网通电信之争一直是网游玩家最最讨厌之事，导致不少南北玩家不能共聚一堂，目前只有“双线”服务器可良好解决这一问题。《诛仙》更新较小，新坐骑虽然乏善可陈，但“结婚大礼包”还算实惠，除去可满足有在游戏内结婚习惯的玩家外，附赠的游戏道具也许会更为玩家喜爱。“热舞”新开的自由区明显旨在加强新老玩家交流，给“隐世高手”提供了更为便捷的成名之路。

以上是“完美”的内部更新，在外部，“完美”已与韩国CJ Internet Corporation签订了一份授权协议，由CJ Internet在韩国代理运营公司旗下《诛仙》，这也是完美时空与韩国CJ Internet展开的第二次合作。CJ Internet的首席执行官郑永钟对此表示：“我们很高兴能与完美时空再次合作，继《完美世界国际版》之后，我们将给韩国玩家带来另一款优秀的中国网络游戏。由于《诛仙》题材新颖有吸引力，设计精美，画面优美，再加上浓厚的中国文化元素，我相信它一定会在韩国大受欢迎。《完美世界国际版》在韩国市场的运营成绩不错，因此我相信《诛仙》肯定会在韩国市场取得成功。”

完美时空董事长兼首席执行官池宇峰表示：“韩国是重要的网络游戏生产国，孕育了许多经典的网络游戏产品。《诛仙》登陆韩国市场对于完美时空来说非常重要，这再一次证明了中国网络游戏的优秀研发实力正在得到世界的认可。我相信，继《完美世界国际版》的成功之后，我们与CJ Internet的再度合作将让更多韩国网络游戏玩家感受到《诛仙》等中国网络游戏的独特魅力。”从内部的更新，至外部的拓新，完美时空本月可以说是内外兼“新”。



拒绝孤独，“口袋”增招募系统

■北京 味道

随着游戏的不断研发和背景故事的剧情发展，越来越多的副本接踵而至。先是《口袋西游——蓝龙》版本问世带来的乌鸡国、女儿国等全新副本，接着是“口袋跑跑”的竞速体验副本，在2008年岁末更是推出了气势恢宏的“三大战场”战斗副本以及推出时间不久却倍受玩家关注、为论坛发帖热点的神秘副本“屠魔令•毒敌山之章”。

这些副本的推出真是几家欢喜几家忧愁，那些平日里威信较高、朋友成群的玩家自然无限期待新副本的挑战，但是也有一些平日里不擅交际，上线后喜欢自己闷头打怪的玩家只能望“本”兴叹。因为在《口袋西游—蓝龙》这个讲究团队合作的游戏中，孤独的人是很“尴尬”的。尤其是在近期推出的系列副本中，团队的合作力量再次得到了强化，越来越多的任务副本都需要组队才能接领和完成。为了让不同性格的玩家都可以体验副本的乐趣，“口袋”的世界招募系统犹如雪中送炭般来到了游戏之中，相信这回，孤独的人可以走出窘境了吧！

屠魔令•毒敌山之章副本介绍

“屠魔令•毒敌山之章”副本被玩家们亲切地称为“琵琶精”副本。在副本层出不穷的时代，之所以单独来介绍这个副本，是因为这个副本通关后，会掉落一些游戏最新更新后出现的装备等物品，这也是玩家们对这个副本热衷追捧的原因之一。

唯一一点遗憾的是，这个副本任务只有级别达到90级的玩家才可以领取。在张果老处领取任务后，玩家可以得到一张琵琶洞地图，并在女儿国王处开启这个副本。不到90级的玩家也不要失望，不妨加快升级的步伐，相信副本的诱惑也是一种升级的强大动力哦。

想通关副本，最重要的就是队伍中合理的职业搭配，这样才能在众人通力配合下，充分发挥团队优势，拿下琵琶精。琵琶精可是个有钱人，她身上揣着的“宝贝”吸引力非常大，是每个玩家都无法抵挡的诱惑……首先，会掉落一些配合圣诞气氛的圣诞时装和圣诞坐骑，坐骑里还有新推出的莲花飞行器，如果能打到，可是省了一笔开销哦。另外就是那些到了婚嫁年龄却还没有领到结婚证的男女玩家们，琵琶精那里可是有大量的口袋结婚证和结婚礼服哦！为了爱情，就值得去冒险一次！除了这些珍奇异宝，琵琶精还有全新的最强宠物装备“乾坤剔花项圈”的制作材料，而且每次击杀100%掉落1个材料。最后，该副本还出产部分宠物可习得的超强人物技能的技能书。

新增世界招募系统

现在，还徘徊在副本边缘的你，对琵琶精以及那么多的新副本动心了吧？但是别忘了，光靠一个人的力量是无法完成这些副本的，所以现在再来说说今天的重头戏——世界招募系统，这个能够让你完成副本梦想的服务系统。

实际上，这个系统的操作非常简单快捷，在首次登录时，系统会自动打开“队员招募”界面，也可以使用快捷键“Ctrl+T”打开或关闭该界面。玩家通过点击“我要招募”按钮，并且根据自身需求进行一定的条件筛选后，即可成功发布招募信息。当然，进行招募也是需要付出一点点小报酬的，那就是发布招募信息时需要一个“天音铃”，这也是为了避免一些玩家恶意使用此系统发布不良信息而设定的。相信凭一个“天音铃”就能招募到志同道合的朋友，应该很划算吧。如果合作愉快，一定记得相互加个好友，这样等再做其他副本任务时，就省去了不少麻烦。

网络游戏是一种个人娱乐没有错，但同时更是一个玩家之间相互交流的平台，这也是网游的精髓所在。来自天南地北的玩家们因为《口袋西游——蓝龙》这同一个梦想走到了一起，那么，在游戏中，多交流、多合作、多结识朋友其实是一种很大的快乐，也是每个玩家在人物等级、金钱装备之外的无形的友情财富。也正是秉承着这一思想，越来越多的游戏都为玩家们精心设计了多个需要集体智慧、通力合作才能完成的任务和挑战，相信会有更多的玩家在“口袋”中获得不一样的“乐趣”。P



各线副本报名情况



整装待发



白雪皑皑



闷头打怪的玩家只能望“本”兴叹

《赤壁》古典战场详解

■北京 紫烟

《赤壁》新战场“曹植传•醉墨行书”是以琴棋书画等娱乐休闲玩法为主的全新外传战场。与以往的打打杀杀不同，在这个单人战场里，营造了充满中国古典文化气息的游戏体验，提供了一连串环环相扣的有趣任务，当然，奖励也是非常丰厚。所谓闻弦音知雅意，既然名为“曹植传•醉墨行书”，就先粗略介绍一下人物关系：

甄宓，曹丕的妃子，曹植少年时代的恋人。甄夫人死后，曹丕把甄夫人睡过的枕头送给曹植做纪念，曹植抱着甄夫人的枕头，伤心泪下，在悲伤中写成不朽的《感甄赋》，来悼念甄宓，后此赋更名为《洛神赋》。

这个战场里，讲述的便是甄宓和曹植之间生死不渝的爱情故事。

开场：甄宓来访

曹植传战场中共分3个场景，玩家需要1个金币就可以在各处的战场管理员处进入。人员限制为一人，等级为61+，时间限制为60分钟。

曹植，三国时期有名的才子，甄宓，倾国倾城的美人，擅长弹琴。才子佳人若要约会定要有一些说辞才好，这不，甄宓新度了一首曲子，准备让曹植帮忙填词，没想到护院的老者告诉甄宓，曹植和朋友出游去了。曹植不在，美女当然是很遗憾了，美女伤心的样子能不让作为玩家的你自告奋勇地去寻找曹植吗？OK，接到任务——遍寻陈思（陈思即曹植），故事开始了。

故事一：一子定乾坤

玩家走出曹植家的院门即可通过传送门传送到一个新的场景，在这个场景里有很多来回走动的棋鼓石像，每个石像都有一个蓝色的势力圈。这个势力圈和我们在落千盗书外传中的势力圈可不一样，这里，只要玩家不小心踏进势力圈，结果只有一个，被石像秒杀。不过势力圈并不是很密集，玩家只要不是心急，就可以顺利通过。通过石像后，可以看到曹植正在看南华仙人和子虚上人下棋。玩家和曹植对话后完成遍寻陈思的任务，并获得10万经验值奖励（奖励值应该和等级有关，笔者76级）。曹植听说甄宓来访，猛然想起曾经写过3个文稿，但掉落在各处，于是委托玩家去把稿子找回来，于是接到新的任务——蓬莱文章建安骨，找文章是假，其实曹植是怕我们做“灯泡”。曹植回去陪美女，玩家则要遍访文稿。

第一个文稿来自南华仙人。首先要和南华仙人对话，因为曹植曾经说过，他有让南华仙人的棋局起死回生，战胜上人的办法，所以玩家需要帮南华仙人击杀系统刷出来的黑子17个，完成谈棋局上事。任务时限15分钟。黑子一共刷新三次，第一次3个，第二次5个，第三次9个。攻击其中一个就会吸引所有的伤害，怪物攻击不是很高，血也比较短。击杀17个黑子后完成任务，得到第一个任务物品——铜雀台赋和5万历练值。

故事二：智擒偷牛贼

得到《铜雀台赋》后，玩家可以从时空门进入第二个场景。进入院门就会看到头上发着光的老叟，老叟说他的牛丢了，委托你找到偷牛贼。在这个场景里共有4个嫌疑犯，分别是曹旺、和尚、冯雪和简机。任务时限为5分钟，每杀一个人需要2～3分钟，所以玩家必须找到真凶然后击杀才能完成任务。

那么怎么才能找到真凶呢，这个就要考考你的智慧了。老叟每次会随机出一个灯谜，灯谜的答案就是真凶的名字。比如：“日落香残洗却凡心一点”这个肯定是和尚了，“流萤点点追赤兔，大雨下在横山处”流萤点点自为两点水，赤兔乃是名马，这句话拼出来就是冯；大雨下在横山处，雨在上倒山在下，自然是雪，所以这个灯谜的谜底就是冯雪。猜对了就毫不留情的去抓真凶吧，如果你抓对了，在真凶还有2/3血的时候他会说：“莫非嘴角的油没擦干净？”或者说“难道现场留下什么蛛丝马迹了？”等等。如果抓错了，他会喊冤枉，并让你拿出证据。抓错了不会获得任何物品，抓对了会获得偷牛贼任务所需的道具——牛骨头。

拿着牛骨头和老叟对话，就可以获得蓬莱文章建安骨的第二个任务物


白藏图


宝箱


错抓


灯谜

品——《梁甫行》，并获得5万历练值的奖励。继续前行，通过时空门传送回曹植小屋。

故事三：鉴赏名画

在曹植的小院里，一只朔风银狐正在和曹植拼杀，帮助曹植打跑银狐，得到新的委托"查看屋子里的画卷有无机关。"

进入小屋，在书童的背后有一个任务物品需要我们右键拾取。此物品名为"可疑的纸条"上边随即排列着4句话,这4句话也是一个灯谜，暗藏春、夏、秋、冬4个季节。3人同日去观花（春）；百友原来是一家（夏）；禾火二人相对坐（秋）；夕阳底下一对瓜（冬）。

猜对灯谜后，就要按照纸条所排列的顺序来分别鉴赏季节所对应的名画。在小屋里分别有4幅名画：青阳图、朱明图、白藏图和玄英图。按照古书《尔雅•释天》中的记载，春为青阳，夏为朱明，秋为白藏，冬为玄英。四气和谓之玉烛。玩家只需按照字条的顺序，来鉴赏纸条中所写季节相对应的名画就可以触动机关，引发任务。玩家每鉴赏对一幅名画，系统都会提示"似乎触动了某个机关"。如果鉴赏错了，就需要重新鉴赏了。

鉴赏完毕，系统提示："屋外出现骚乱。"

出房门可以看到院子里都是狐火，在火中间可以看到一只九华莲狸，击败她可以获得一个宝箱，随即获得诸如秘文、妖狐内丹（拾取后绑定，使用后可获得历练值）和金缕玉带枕（收集30个可以在长安太学曹植处换取称号）。

击杀九华莲狸后，院子里会开启时空门。通过院子里的时空门进入下一个场景，院子里的妖狐鬼火可以不用击杀，你离开院子曹植也会跟着离开。而且跑得比你还快。

跑得快自然危险系数就大一些，这不他又被朔风银狐缠上了。打败朔风银狐，获得道具《洛神赋》完成蓬莱文章建安骨的任务，并获得10万历练值和一个建安文卷（可以在长安未央宫的钟繇处换取相应物品）。这是我们会听到甄宓喊救命的声音，同时看到在一个八卦阵中，甄宓被冰封起来，玩家必须破解八卦阵，帮助曹植救出甄宓，才能让这对情人得以安全离开。

此阵是伏羲八卦阵的一小部分，按古代音律而设，在场景中分别有五口大钟，每个钟各代表一个音律：宫、商、角、徵、羽。相当于我们现在简谱中的do、re、mi、sol、la（1、2、3、5、6）。看完这些介绍，那么现在把游戏的环境和背景音量关掉吧，把声效音量放大，然后用你的武器去敲打火德星君后边的试音石。

赤壁小贴士：战场中的NPC往往会告诉你很多有关战场的知识，比如火德星君会提示你如果完成五音阵，她会详细的告诉你有关音律和试音石的知识。

敲打试音石后，按照我们所听到的音符，依次敲打对应的音钟。敲打正确的可以听到相应的钟声，敲打错误就会出现满地的狐火。狐火可是很厉害的，不小心就会小命呜呼了。不过错了也不要紧，赶紧补充体力，重新敲打试音石。即便可以重新来过，玩家还是尽量避免出错，因为被狐火烧是会掉落装备持久的哦。全部敲打完毕，即可破解五音阵。破解后出现Boss——冯遗残像（白狐狸一只）在击杀中会随时变幻人形，击杀完毕，获得宝箱，内藏秘文、无痕宝钻和妖狐内丹等物品。同时战场结束，获得战场奖励20万历练值和一个建安文卷。

战场评价

"曹植传"因为曹植的关系，成为赤壁战场上最有古典韵味的战场。玩家在这个战场里可以学到很多关于中国古典文学、音乐和书画的知识，这个战场所突出的是一种三国的文化氛围，而非杀戮。所以即便是刚刚61级的玩家只要掌握了这些知识也很容易的完成任务。

战场最终的历练值奖励为20万，里面的剧情任务也可以获得将近20万的奖励。并且在打败Boss时还可以获得秘文、宝钻、可以增加历练值的妖狐内丹和可以换取称号的金缕玉带枕等物品。

每次完成战场还可以获得2个建安文卷。20个建安文卷可以在钟繇处换取一个曹植图鉴，7个建安文卷可以换取一个增加50点文勋值和功勋值的七步诗。冀灵体之复形，御轻舟而上溯。浮长川而忘返，思绵绵而增慕。夜耿耿而不寐，沾繁霜而至曙。还是让我们在这传世之作《洛神赋》中结束吧，缠绵的词句，会不会让你在曹植的战场中滞留徘徊，不忍离去呢？



冯雪


冯夷奖励


火德星君


九华莲狸



战斗结束

畅想《神鬼传奇》

■北京 紫烟

通过《神鬼传奇》两次测试，我们体会到了什么叫“慢工出细活”和“好事多磨”。强大的灵魂套装，广阔的世界地图，还有危险和刺激并行的五大遗迹，这一切只不过是神鬼世界的冰山一角。在封测中积累的经验和发现的问题，将在游戏里重新整合、调整，一个崭新和更加完善的神鬼世界在等着我们。仅凭这些，再漫长的等待看来都是值得的。

你不是一个人在战斗

神鬼世界中，无论是练级还是PK，或者去探险，你都不再是一个人战斗。在我们的印象中，练级总是枯燥无味的。可是在神鬼世界中，练级不再是重复劳动，也不会让冲级的你成为独行侠或者练级机器。现在，练级变成了使得我们可以更好进行交流的媒介。无论是卷轴、讨伐书任务，抑或是主线任务，配合完美的队伍都将让我们事半功倍。一起购买讨伐书，一起前往讨伐地点，一起打怪，一起交任务，一起体验升级的乐趣。组队人员越多，所杀怪物便越多，获取经验和掉落物品也就越多。这是神鬼系统对团队的独特设计。摸爬滚打中，你、我、他，将一步步锻炼成为坚实的战斗堡垒。

在不断完善的神鬼世界里，各种全新的团队任务，让团队变得更加重要。这些任务中的怪物都异常强悍，以一己之力来抵挡怪物的攻击是非常吃力的，我们必须依靠队友，一路相互扶持，共同进步，这样才能在各种险恶的环境中生存下去。

冒险本来就不是一个人的英雄行为，这是神鬼给我们留下的启示。它也将影响着我们在现实生活中对团队的重新定位。下一次的神鬼历险中，你是否已经有了一个团队伴你一路同行呢？

神鬼世界中，打怪数量多不仅可以获得经验值，还可以激活独特的练级助手，使用这个助手既解放了我们的双手也让我们在轻松之余体会神鬼的乐趣，而不至于让我们成为一个没有情趣的练级工具。你可以在空闲的时候喝喝茶，冲冲浪，扭扭腰，不要因为游戏而影响身体的健康。

灵魂套装——你的贵族血统

他聪明伶俐，机智，穿着有飞翅的鞋，手持魔杖，能像思想一样敏捷般飞来飞去——这是75级法师赫尔墨斯穿着灵魂套装给我们的印象。在体验试玩中，超低的Boss难度让每一个参加测试的我们都体验了一次灵魂套装的魅力，虽然只是45的套装，但强大的属性已经让我们着迷。

这次封测，灵魂套装重新回归高贵而神秘的血统，无论是灵魂碎片的掉落，还是五大遗迹中Boss的难度都回复到了正常的状态。由于掉落变得不确定、Boss所在地是杀戮区、Boss掉落最终归属是由伤害值所决定等多种原因，让灵魂套装的入手难度变得更加扑朔迷离。在神秘的Boss领地我们不仅仅要面对来自强悍怪物的挑战，还要面对来自队友的挑战。正是因为如此，灵魂套装的拥有者不仅仅代表着团队的实力，也将是个人能力的完美展现。灵魂套装真正成为了游戏内“贵族”的象征。

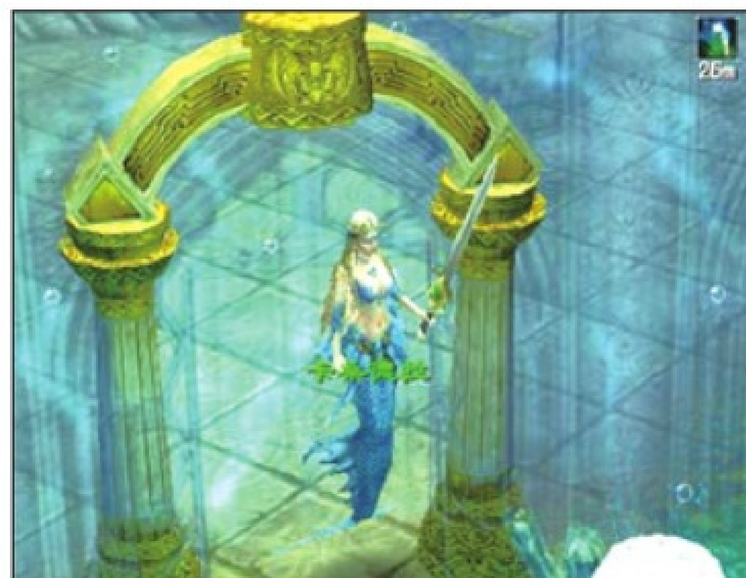
在封测中，灵魂套装所独有的灵魂契合度、灵魂的动感也掀起了神秘面纱。灵魂套装强化达到一个等级后，我们会发现灵魂套装拥有了灵魂契合度。这到底是什么呢，会给我们带来什么样的秘密属性呢，我们暂时还无从知道。也许在下一次测试中灵魂切合度将最终完美的展示出来，这是我们所期待的。

武器的成长和养成

除了灵魂套装，在神鬼的世界中还有武器的成长和养成系统。俗话说，武器乃武者之魂。既然如此，那么我们随身携带的武器也应该和我们的成长息息相关。成长和养成系统就这样出现了。通过这个系统，我们可以在狩猎，练级中，通过攻击来增加武器的熟练度，当武器熟练度达到一定程度后，武器就会自动成长，成长之后的武器会增加一条成长属性。 战士、骑士、刺客的武器增加物理攻击，法师、牧师的武器增加法术攻击。每次武器成长增加的属性都比前一次武器成长的属性多增长1等级，武器成长可以在武器原属性基础上额外增加1个属性。

武器的成长让武器和我们同进同退，这是另一种赋有“灵魂”的装备。

在下一次的测试中，成长和养成还将会带给我们怎样的惊喜呢？除了成


变身系统


科技系统


快捷键


蓝龙召唤兽


狼王卡斯

长，会不会出现升级系统，让我们的武器伴随我们终生呢？

忠实的朋友——召唤兽

在2008年的网游世界中，宠物几乎成了时尚和规则的代名词。神鬼自然不能例外。

召唤兽是《神鬼传奇》的主要特色之一。它不仅有着丰富多样的造型，还拥有包括品质、重生、技能、强化、分解等一系列特色玩法，同时还提供了大量有趣的养成之路。我们在前两次封测中，仅仅了解到了召唤兽的捕获、鉴定、强化等一些简单的操作，但召唤兽带给我们的不仅仅是这些。

还记得我们的出生地，星座守护神殿么，我们的星座和召唤兽之间还有很多我们未曾知晓的秘密。作为探险历程中忠实的朋友，召唤兽究竟还会为我们带来多少惊喜呢？我们如何来炼化召唤兽，让它更为强大？让我们拭目以待。

变身系统——不仅仅是美丽

和宠物一样，变身也是这个季节里的网络流行风。但很多网游中，变身还仅仅是外观或者趣味的代名词，而“神鬼”里的变身除了拥有美丽、搞笑、趣味等特点外，玩家还可以通过使用变身药水，为自身附加一个状态，这些状态会对自身的各种一级属性、二级属性数值进行提升或者削弱，使得玩家更有效率的练级或更有针对性的进行PK。

注意这里所说的是针对性的PK，这是我们在两次测试中并没有发现的，但这确是变身系统的一个特色，也许在下一次的测试中，我们将可以让变身系统发挥它更为强大的威力，想想口袋西游的九系相克系统吧，也许会在神鬼中重新看到它的身影。

领土战——王者之争

领土战是神鬼传奇的另一个精彩所在，也是玩家和公会最关心的话题。

在两次测试里我们只是在地图上看到了它的身影，还不知道它究竟能带给我们什么。查看神鬼世界的战略地图，我们可以看到10个根据地和1个神迹。这些到底有什么用呢？一起来憧憬下未来的领土战吧。

根据地之战：

在地图上以各种色块描述的就是表现每个根据地的位置，每个公会可以占领一个或多个根据地。公会占领的根据地越多，在战略地图上表现出来的公会色块也就越大，越明显。

这个形式让我们想起了《赤壁》的五丈原，只是五丈原在“神鬼”中不过是我们一个小小的根据地。

任何公会都可以参与根据地的所有权争夺，在战斗中，防守方的根据地还会刷新NPC帮助拥有根据地的公会作战。因为战斗是在特殊地图进行的，所以只有参加争夺的公会成员才能进入，这是公会与公会的对决。最终占领根据地的公会，可以享受根据地特权，如公会任务，特殊Buff，装饰，折扣购买物品，购买根据地特殊物品、坐骑等。

神迹之战：

在争夺根据地的战斗中，获胜方不仅仅获得根据地的特权，还将获得战绩。每个服务器当前战绩排名最高的3个公会可以进行神迹的争夺，这是一场三个阵营之间的混战，是几百甚至几千人之间的大型战斗。

神迹是世界唯一的，在战略地图上有图形式的特殊标记，只有具备根据地的工会通过神迹战胜出后才可以获得，也只有该工会的成员可以进入。神迹地图出产特殊神器及坐骑、Buff等多样奖励。获得神迹的公会，除了金钱奖励外，公会成员还能领取特殊奖励，拥有随身特效、特别的公会服装及称号颜色等，更可得到每天奖励的公会资金。

神迹的获得者才是游戏中最终的王者。

神罚之战：

公会之间的战斗在神鬼重新被诠释。在神鬼游戏中有10个神罚之柱。当公会升到一定等级后，可以向另一个公会发动神罚，神罚成功除了能获得对方公会的繁荣度、战绩及公会资金外，还能享受胜利后的大量经验奖励及各种加成效果。

这是不同于以往公会之间战斗计算击杀数的公会战，在神鬼世界中，当神罚发动后，系统会随机决定一个神罚之柱为保护对象。发动神罚的公会要保护支柱不被破坏，被神罚的公会要想尽方法破坏。而且在神罚之战中，不仅所有参战公会成员都可以参战，在神罚战中的恶意行为也将受到最为严厉的惩罚。

如此宏大的战场，你是不是和我一样充满了向往？也许下一次测试中，领土战的王者就是你！


灵魂套装


领土战地图


神鬼组队任务


时装


召唤兽

头条新闻

■ FIFA Online 2公会争霸模拟赛即将开幕



FIFA Online 2公会争霸模拟赛即将开始。本次比赛的平台为国服内测服务器，比赛系统为2009年1月15日新版本中开启的世界巡回赛系统。运营团队将从报名的公会挑选10家公会进入第一届公会争霸模拟赛名单，最终获得前3名的公会将会获得丰厚的金币奖励。

每个参加比赛的公会派出25名队员参加比赛（其中15名电信玩家、10名网通玩家），比赛截止时，1个公会25名队员的世界巡回赛积分累计即为本公会本次争霸赛积分。队伍可任意选择，不限制球队经理等级、强化卡与球员能力值，不限制道具使用与体力恢复。官方每天统计一次积分排行榜，最终并公布前3名公会排行榜。赛季结束后，根据公会的名次进行发奖。

■《奇迹世界》2009贺岁版开启



2009贺岁版是《奇迹世界》2009年首个全新版本。新开启的“黑暗祭坛”是失落之城区域的第四个支线关卡副本，推荐等级100～105级。“探索时光城堡”活动中的时光城堡为全新的活动地图，其中的怪物会有一定的几率掉落“探索者勋章”，用这些勋章可以找制造商人NPC来合成装备和道具。此外，玛雅龙爪的升级版——圣•玛雅龙爪也将出现在新版中，除了更加强大的属性外，如果与黄金套装一起装备，还能获得额外的属性。

同时新版本还推出了新的强化系统、原力系统升级，并有双倍经验、新春夺宝、节日烟花等新春活动。

■“爱魔兽，爱春节”玩家摄影大赛启动



2009年1月13日到2月6日其间，玩家将具备《魔兽世界》和春节喜庆元素的真人实景摄影作品上传至官方，作品进行审核后将被添加到作品评选页面的玩家作品列表中，供全国玩家欣赏。玩家投票评选从1月20日开始到2月13日截止，得票总数排名前70位的摄影作品成为获奖作品。一等奖获得者将得到由暴雪娱乐提供的限量纪念版8GB iPod Touch 一个，其他奖品包括幽灵虎坐骑、海水钳嘴龟坐骑、角鹰兽宝宝、ATI HD4650显卡和《魔兽世界》T-Shirt等。

■《王者世界》最新机械坐骑登场



据悉，《王者世界》韩服更新了道具“莱拉的秘密工具箱”，而最新坐骑“Mercury”就将通过这种宝箱开启。

“莱拉的秘密工具箱”是在“沉默的机械神殿”中默默守护亚特兰蒂斯文明遗物的守护者莱拉的秘密工具箱，箱子内隐藏着亚特兰蒂斯文明中的科学结晶。其中这种“Mercury”坐骑就是亚特兰蒂斯文明的高科技产物。另外，从这种宝箱中还可以开出“战斗型坐骑箱子”，玩家将随机获得属性加倍、造型更酷的“战斗型白虎”、“战斗型火山猛禽”或者“战斗型拜占庭大象”。

月评

■被期待的九城

虽然第九城市前不久在“2008年度中国游戏产业年会”上，获得“年度十佳游戏运营商”大奖，《魔兽世界》和《EA Sports FIFA Online 2》也分别获颁“年度十大最受欢迎网游”和“2009年度十大最受期待网游”两项大奖，但对于玩家来说，这些名头并没有切身感受，

最让大家翘首期待的，还是WLK和《王者世界》的开放。

各大论坛上关于WLK的小道消息漫天飞扬，3.0的开放也回流了不少AFK玩家，这股对WLK的怨念似乎已化成实态，盘亘在所有WoW玩家心头和嘴边……如果说早些年，当玩家还分不清GM权限到底多大的话，那现今的玩家俨然已对网游企业的运营机制了如指掌，所以尽管减少了一些对九城的催促和抱怨，但这份期待确是“如日中天”。

《王者世界》自被曝光起，便一直高居各类期待榜前列，甚至引出不少业界和玩家发出“韩流逆袭”的声音，由玩家在国外服务器得来的游戏经验贴点击率也是非常之高，大家对这款新式“韩游”的兴趣看来已被调至顶点。

另外值得一提的就是封测阶段的FIFA Online 2，根据九城的股东资料显示，EA的股权是2007年5月投资了1亿6700万美元购买的新发行股，同时九城获得在中国大陆独家代理运营EA旗下这款盛名游戏。看来除去玩家端的期待外，来自股东的“眼光”也一样充满异彩，两边共同发力之下，九城承受着前所未有的期待。





《奇迹世界》的成长之路

■北京 纯粹路过

每个人都有一段成长的历程，在成长的过程中有欢乐，也有悲伤，每种细微的情绪，都藏在记忆房间的某个角落。每个游戏也都有一个发展历程，从开发计划曝光，设计原画泄露，直到内测、公测、商业化，然后辉煌，陨落，或是迎来她的第二个春天。一年多的时间里，《奇迹世界》一直陪伴着我，步过了一个又一个季节。花开花落无意，云卷云舒无心，《奇迹世界》和我一起慢慢成长。

以平常心迎接黑暗时代

寒冬无情，奇迹有义。《奇迹世界》又推出了最新的版本“暗影序章•黑暗浩劫”，再一次的成长，为我们带来了全新的顶级装备暗黑套装和失落之城地图的大更新。

从外观上来说，暗黑装备很火星、很雷人！很火星，是指暗黑装备漆黑颜色透出的硬朗，有玩家戏称：“从火星来的碳化装，估计火星上热得很，哈哈！”如此另类的色彩，的确雷倒不少人。不过真正雷人的是那双会发光的双眼，有玩家搞笑说：“以后泡妞要戴上暗黑头盔！”，另一玩家则回：“好像要穿一套才发光哦！”可以说，暗黑套装，是《奇迹世界》有史以来在外观上最具争议的装备，有人觉得丑，有人觉得酷，确实是各花入各眼。不过最可怜的莫过于性感的法师和狂野的射手了，穿上暗黑装备，失去了几分美感，不过全包式的头盔和发光的双眼，却又增添了几分神秘。

爱美之心，人皆有之，谁不喜欢美丽的东西呢？只是属性全面超越黄金装备的暗黑装备，的确拥有极大的吸引力。那么暗黑装备相对于黄金装备来说提升几何？如果是衬衫，提升不是很多，如果是铠甲，则提升显著。因为暗黑装备的防御值是黄金装备的1.2倍，也就是说，暗黑装备=黄金装备+一个钢铁纹章，这是最直观的理解。分阶数的装备如普通、精良、远古和幸运，每相邻两阶之间的提升只不过是10%左右，所以暗黑装备的防御（包括武器的攻击）是史上最强大的。

另一方面，暗黑装备与黄金装备相比，其实加成的各项属性都是一样的，不过青出于蓝而胜于蓝，数值上，暗黑装备属性加成比黄金装备厉害不少，大概有30%的提升。其中最有价值的有狂战士暗黑烈焰套装的“移动速度上升”、龙骑士暗黑奔雷套装的“反击伤害”、圣射手暗黑猎鹰套装的“减少伤害”、魔法师暗黑天使套装的“魔法攻击增加”等等。如果强化到相同等级，暗黑装备将比黄金装备强不止一个档次。

优秀的装备人人都想拥有，然而贵重的商品也需要消耗大量的金钱。暗黑套装的超级属性已经决定了它的不菲价值，作为《奇迹世界》当前最高端的装备，虽然合成的成功几率是100%的，但在最后这一步之前，还有着许多难关。

难关之一：以黄金装备为原料足以说明暗黑装备之奢华。虽然现在黄金装备全套装已经小范围地普及，也有不少人拥有黄金散件，但是并不代表暗黑装备会降低身份。至少要+7的黄金装备才能合成暗黑装备，也可以用+10和+12的，目前还不支持其他强化等级的合成。

难关之二：合成暗黑装备的材料之一“影子精华”极为昂贵，以游戏币为原料，只有35%的成功率，每次消耗1亿游戏币，平均来说一个影子精华的成本在3亿游戏币左右。而合成暗黑装备不仅仅只是要一个影之精华，而是3个、5个、7个，甚至15个！（具体详情请参考官方网站介绍，并以实际线上游戏为准）一套暗黑装备搞下来要花上几百亿，如此天价，才造就暗黑装备的王者地位。

难关之三：强化成本惊人。在合成后，+0的一套暗黑装备比+12的黄金装备的防御要少，可笑的是暗黑装备不强化是纯粹浪费，强化也可以说是纯粹浪费。强化的成本高在哪里？黄昏宝石！横空出世的最高级强化宝石，由3级玛雅宝石和3级玛雅金属合成，成功率也只有35%。市面上黄昏宝石的售价高达1亿，而且暗黑装备的强化成功率和黄金装备一样只有50%。单单从强化宝石的成本来说，黄昏宝石的价值大约是灵魂宝石的20倍，只要稍作想象就可以知道一套+12的暗黑装备是怎么样一个概念了。如果说拥有一套+0暗黑装备只是小康水平，那么拥有一套甚至多套+12暗黑装备就是富甲一方了。

所谓强中自有强中手，新版本才更新不久，服务器上已经出现为数不少的“暗黑部队”，就像星爷的《功夫》里面的斧头帮一样，一群强人走过，天上的乌云便


暗黑烈焰


遍地枯树


独闯失落


哈哈，被我吓跑了吧！


黑夜观望



铺天盖地跟来，把整个布拉齐恩大陆给压得昏沉沉的。是的，这就是《奇迹世界》的“黑暗时代”。

我们一起成长

如果只有代表黑暗力量的暗黑套装，还不足以称为“黑暗时代”，是因为有了神秘无限、阴森恐怖的失落之城作布景，方才搭建成奇迹世界今天的黑暗舞台。在这个新版本里面，除去追加了失落之城狩猎副本地图外，还添加了失落之城未开放的野外地图。至此，失落之城只剩下第四支线关卡和主线关卡仍为谜团。失落王城、地下祭坛、诅咒石室、幽冥之路、毁灭之地、黑暗殿堂，6张从未有过踏迹的陌生野外地图，等着你穿戴上暗黑套装去探险。永恒噩梦、无尽夜幕、秘密花园，三张充满诱惑、邪恶、绝望的狩猎副本地图，同样提供了崭新的游戏内容。

失落之城地图在一定程度上完善了中高级玩家的练级路线，大家可以根据自己的情况选择合适的练级地点。另一方面，地图的丰富，也为我们带来了两个很重要的内容：失落之城幸运怪物和AC首领。在悲伤墓地的旷野将会发现幸运怪物变异蟾蜍的踪迹，而AC首领灵魂掠夺者则深深地躲藏在毁灭之地的某个秘室，组上战友，合力将他们消灭吧！努力的话，失落之城的AC完成度会大大提升，剩下的就是等开放失落之城主线关卡，将其通关后获得失落戒指，甚至失落项链了。

说到地图就不能不说说游荡在各地图上的怪物了。失落之城的大部分新怪物都比以前的怪物强悍了许多，怪物等级提升，攻击力提升，防御力提升，元素抵抗力提升，最可怕的是控制能力极大提升！失落之城不只是先锋怪，连普通怪都会控制技能，冻结、眩晕、击倒、缠绕，各个身怀绝技、十分难缠，有时几个小怪就可以给人折磨死。控制成功率之高，可以说是百发百中；控制时间之长，竟然长达5秒甚至10几秒。这还不止，持续性无视防御的伤害技能更是威力倍增，流血、中毒，极大地加快了掉血速度，使补血难度提高了许多，却也增加了几分刺激。

以上是怪物的成长、地图的成长，同时也是《奇迹世界》的成长。代表《奇迹世界》里最黑暗的地方失落之城，终年笼罩在昏沉幽深的氛围之中，而我们的勇士们身穿由黑暗力量汇聚而成的暗黑战甲，誓要踩平失落之城，让失落更加失落，让黑暗更加黑暗！

弥漫着血腥味道的赤色要塞，何时让我们真刀真枪、杀个痛快？月光下的森严城堡，何时能被灼目的阳光一扫阴霾？传说之塔，到底是一个传说还是真实存在？在黑暗中，我们从不惧怕，寒冬里，我们并肩度过，大步穿越失落，路过悲伤，我们同样在成长。



火焰奔腾



凝聚力量



天使熊猫



温馨时刻



战斗永不停歇

FIFA OnLine 2，今天我教练

■北京 我爱因扎吉

虽然说“师傅领进门，修行靠个人”，但一个好师傅，却也是成功的一半。FIFA OL2里，无论是在场上控制球员安排战术配合，还是场下培养球员各项特性，都考校着我们是否能偶成为一名优秀的教练。现实里，我们或多或少都会抱怨着谁谁不行，谁谁下课，今天，就让那些在电视机前的满腹经略、饭桌上的侃侃而谈，在游戏里逐一实现吧，圆一个“教练梦”！

加点不可忽视

在许多RPG游戏中，所谓的极品角色都要求加点完美，即所谓的没有废点，比如《暗黑破坏神》，在FIFA OL2中同样如此。对于一款偏重操作的游戏来说，许多数值可以通过操作弥补。因此我们要找出操作无法弥补的数值，作为建议加点的对象。

通过实践可以了解，游戏中的非操作性数值包括：速度，加速，所有守门员数值，身体力量和稳定性，反应，侵略性和盯人。

以上这些数值不管对于操作好还是操作差的玩家来说，都是公平的。也就是说加在这些点上至少不会成为废点，守门员能力除外。接下来就有个优先性的问题，这些数值先加什么好呢？某项数值加到了白线和黄线是否应该停一下，先加其他点数呢？除此以外，根据球员位置和打法的需要，是否还有些其他的操作性数值也需要加呢？

根据我的经验，不管进攻还是防守，速度是重中之重，快速的移动帮助你提前卡位，否则意识再好也白搭。在操作过硬的情况下，任意球80可以基本保证命中率了，超过90之后，有时候任意球弧线反而压得过低，人墙起跳的话偶尔会挡掉。力量不用加满，100%力量很容易操作，否则力量太大，很多情况下效果反而不好。下面举例说明。

首先确定两名任意球主罚手，分别是左脚和右脚，不要后卫，加点顺序为：任意球80，速度黄线，加速度黄线，反应白线，身体白线，速度加满，加速度加满，射门力量80，任意球90，反应加满，身体加满。接下来是前锋，速度黄线，加速度黄线，射门白线，反应白线，身体白线，速度加满，加速度加满，射门黄线，射门力量80，反应加满，身体加满。接下来是中场球员，速度黄线，加速度黄线，远射白线，反应白线，身体白线，速度加满，加速度加满，远射黄线，射门力量80，反应加满，身体加满。后卫球员加点顺序为速度黄线，加速度黄线，侵略性黄线，盯人黄线，反应白线，身体白线，速度加满，加速度加满，侵略性加满，盯人加满，反应加满，身体加满。最后守门员加点顺序为守门员数值加满，反应加满，长传白线，身体白线，速度白线，加速度白线，长传黄线，身体黄线，速度黄线，加速度黄线。

网络环境决定战术

眼花缭乱的配合，水银泻地的短传，手术刀般的直传，大刀阔斧的长传……每个玩家都希望自己的进攻多姿多彩。在单机游戏中，一个操作很好的玩家也许不难做到这些。甚至还可以在游戏中重演阿根廷连续22脚传球的经典，老马的过人如梭……但请记住，这是一款网络足球游戏，你经常要面对网络延迟的比赛环境，甚至在按键下去一秒以后才会有反应。因此，如何在各种网络环境下，尽量顺畅地完成进攻和进球，是我们必须考虑的。

在本方网络顺畅的情况，大家可以百花齐放、百家争鸣、使出各自惯用的十八般武艺，让比赛精彩纷呈。比如中路渗透，这种对网络要求很高，稍微延迟下便极容易被对方断球，形成致命的反击。而且中路防守人员密集，在有延迟的时候，传球也很容易被直接断掉。但是如果本方网络稍有延迟的情况下，比如按键半秒左右才有反应，就可以采用边路突破，这种对网络要求相对低些，沿着边线前行，即使被断球，基本上也能获得边线球，可以继续推进。下底之后可以传中或者沿底线内切射门，这些对网络要求都不是很高。

最后一种，在本方网络环境糟糕的情况下，比如按键一秒左右才有反应，就不用想在中路打出任何流畅的进攻了。这时候拿球后应该迅速往边线靠，算准提前量，转身沿着边线前行。同时必须减少传球：短传仅限于贴着边线向前的输送，长传仅限于下底后的传中。这样将大大降低失误率，并能够凭借边线球逐步推进至角旗区，然后发起传中或者内切射门。


大量的球员卡


各种技巧要勤加练习哟


给球员加点和RPG里差不多


守门员的属性点一定要优先守门员数值

头条新闻

■《逍遥传说》2月6日不删档公测

前不久，多益网络旗下点卡回合制网游《逍遥传说》顺利地展开了封测。在封测期间，《逍遥传说》以优秀的服务质量、精彩丰富的游戏内容获得了大家的一致肯定；全新门派、绚丽技能、装备认证等系统玩法，更是成为了大家热衷讨论的话题。随着游戏的不断完善，《逍遥传说》已于2009年2月6日开放了不删档公测。



据了解，三大种族十二主角个个光彩夺人，十五门派独门秘诀门门精彩；细腻精致的游戏画面让人回味无穷，创新出奇的系统玩法让人玩不释手；打造、裁缝、炼丹、鉴定，生产制造乐趣多多；师门、捉鬼、宝图、杀星，任务系统奖励丰厚！《逍遥传说》目前以“点卡收费，绝无道具”为主要卖点，力图保证玩家能在公平环境下享受游戏的真正乐趣。

更多游戏详情，可关注《逍遥传说》官方网站（www.henhaoji.com），喜欢回合制游戏的玩家不要错过哦！

《梦想世界》坐骑装饰登场

踏入2009年，每个人都换上新衣服新鞋子，以全新形象展现自己。作为《梦想世界》拉风代言兽的灵兽坐骑当然也不甘后人，它们的专用装饰“断金令”和“北极光”已全面配套推出，这个冬天，你可以亲手打造属于你的拉风坐骑。



带上新装饰的坐骑个性更加张扬，形象更加突出。寒霜熊披上铠甲后显得更加刚猛，浑身上下散发出幽幽的蓝色光芒，如冷冷的磷火一般，与其阳刚气质相互调和，多了一分稳重。而穿上全新铠甲的奔雷马，由原来的谦谦君子，摇身一变成为了威武的战士，教人眼前一亮。藏于奔雷马体内的热情随着铠甲溢出，散发出炽热的光芒。

有了“断金令”和“北极光”，灵兽坐骑轻易脱胎换骨、面目一新。究竟秀气的水灵鹿和凶猛的炽焰虎在新装饰下又有怎样的精彩表现，这里还是先卖个关子，留给你亲自去揭晓吧。

《梦想世界》贺岁篇火热上映中

放假期间，去哪里找乐子？跨年度重磅活动《梦想世界》贺岁篇“今天寒假50天”已经隆重推出，从2008年12月24日至2009年2月14日，整整持续50天，六大“电影”强档陆续上映，将伴随广大玩家度过一个轻松愉快的寒假，而玩家们均是这些“电影”里的主角，大家则有机会在同一舞台上一展自己高超的演技。

前段时间，圣诞强档“大鬼当家”、元旦强档“新年烟花特别多”、迎春强档“九星报喜”、春节强档“新春狂想曲”均如期上映，并受到了广大玩家的热烈欢迎，精彩纷呈的活动内容，丰厚实在的活动奖励，令所有玩家至今还对这几部“电影”回味无穷。如果你错过了怎么办？不要紧，《梦想世界》贺岁篇一共有6部，部部精彩绝伦，最精彩的还在后头呢，期待即将到来的元宵强档和情人强档吧！

月评

■“梦想”有话说

新年新开始，《梦想世界》在2008年圣诞节至2009年1月期间推出的多个设置相当不错，先有师门任务抵用金奖励大幅提升，后有修炼任务每环经验增加，再者大幅调整了活动和任务的奖励，在不变的劳动付出之下，大家可以获得更多的奖励，这个1月份，梦想的玩家肯定是过得非常滋润。

除了经验奖励提升以外，1月份还推出了召唤兽及武器的“专属认证”服务，其中“召唤兽专属认证”大受欢迎。之前，变异召唤兽已经得到强化，只要把两个强大的变异召唤兽进行炼化合成，就能够生成拥有更强资质的召唤兽，而且还有可能同时继承双方的所有技能。现在，只需要付出少量金钱，便可以使召唤兽再次获得资质的大幅提升。玩家们均乐于和心爱的召唤兽来一次认证，因此负责专属认证工作的仙流道人从更新当日开始到现在一直忙个不停。本月的梦想活动称得上超级丰富，“梦想世界贺岁篇，今年寒假50天”覆盖了整个1月份，由元旦至春节，每天都有不同的活动，各有特色。而在活动的包装上也看得出花了不少的心思，值得一赞。

最后说说本月的一件令人振奋关于帮派心法的事情。一般有实力的帮派，其心法技能多数是8到10个，但最近某个强帮已经成功研究出12个技能心法，成为所有服务器中最多的一个。到了明年今日，不知道会不会有24技能心法诞生？拭目以待。





《逍遥传说》封测体验

■广东 碧落

三界动乱，人心堕落，路在何方？佛说：大步向前踏过坎坷，回首之后，路便在脚下！于是，5位天命取经人应势而生，攀过高山、渡过长河，踏入了这条十万八千里的济世之路。

开天辟地

《逍遥传说》是多益网络继《梦想世界》之后，自主研发的又一款回合制游戏，以四大名著《西游记》为蓝本，以寻找天命取经人为线索，书写出一段人、仙、魔之间爱恨交织的神话传奇。听闻《逍遥传说》会在2009年的第一天封测，于是早早地就混入官方论坛，期望能在封测开始前获得账号，却没想到求号之人多如繁星。在奋笔疾书码了3000字的文章之后，终于勉强求得一号，终于可以开始这段西游之旅啦！

元旦时候，推掉了所有的社交活动，准时守在电脑前，等待开服。开天辟地，电信一区，这便是封测的第一个服务器。2009年1月1日10点，《逍遥传说》准时开服，无数玩家同时涌入游戏，瞬间便将青河镇（笔者进入的是魔族新手村）挤得水泄不通。

《逍遥传说》中有人、仙、魔三大种族，15个特色门派以及15位个性鲜明的主角人物。我一眼便看中了其中的狮魔王，当真是力盖万起涛，豪气干云霄，名利脚下踩，情义两肩挑。一头金发、一席红披，魁梧的身躯、威风的造型，一定会成为众人瞩目的焦点！于是毫不犹豫地选择了狮魔王。

主角造型点评：15位主角造型各具特色。狮魔王金发红披，威风凛凛，常被队员视作中流砥柱；凌霜月彩衣飘舞，温婉脱俗，是最受玩家追捧的角色之一；逍遥生羽扇纶巾，风流倜傥，定是谱写逍遥传说的一流好手！言有尽，意无穷，其他主角的优美造型，就由大家进游戏一看究竟了。

纵横江湖

传闻《逍遥传说》中新增了门派特色，大大提高了各门派之间的平衡性。于是抱着姑且一试的心态，加入了最不被看好的门派——幽冥地府。根据之前了解，40级前，大唐高攻、龙宫多秒，地府确实很受排挤，窃以为门派平衡也不过如此，但到了40级，才渐渐发现《逍遥传说》中的门派平衡确实做到了“各有特色、互相克制。”

当地府的阎罗令达到50级出了秒三后，虽然攻不及龙宫，但也比其他非秒门派练起级来要快得多。自从有了此技能后，地府再也不会被主流练级门派所嘲笑，门派平衡性也大大增强。另外告诉大家一个小秘密：地府的阎罗令对东海的怪有加成伤害，持此技能，便能在很长一段时间里笑傲东海了。

PK是最能体验门派平衡性的地方。都说地府空有一身技能，却被封得难以出手，但在《逍遥传说》中地府的门派特色——25%的抗封能力，能极大程度回避各门派的封印类法术，加上复活技能，使得地府一跃成为主导PK胜败的决定因素！

当然，《逍遥传说》中不仅提高了地府的综合能力，其他老牌积弱门派的能力也有相应提高。但具体情况如何，由于笔者没有全部测试，还需广大玩家亲自感受一番。

挑战自我

生活中有挑战才有机遇，有挑战才有乐趣。《逍遥传说》中也为喜欢挑战，喜欢冒险的玩家们设计了各种新颖独特的玩法。

其中最值得一提的就是装备认证。绝大多数的游戏中，装备只有等级限制，到了一定的等级就能穿戴相应等级的装备，而在《逍遥传说》中却不需如此。60级的装备55级时便可拿到，但前提是你要足够强大，这便是装备认证。当玩家55级时就可以领取60级的装备认证任务，如果你实力够强，队伍配合够好，那么就去尝试打败Boss吧！一旦取得胜利，就可以提前穿戴上60级的装备了。反之，如果实力不济，则很可能被Boss干掉，损失大量经验值。挑战往往伴随着机遇，但在无穷乐趣面前，胜负成败又何足道哉。笔者60级的成长之路目标不是为了学技能、不是为了升级别、不是为了拿装备，更不是为了笑傲江湖做大佬，而是为了能在《逍遥传说》的世界中寻找一个公平的竞技环境，寻找一个遗失已久的纯净网游世界。


按下Tab键打开小地图


刚进入新手村，立即人满为患


荷花池的景色不错，就是人太多了


在皇宫门口领双组队


找村长接新手任务

《梦想世界》生活技能浅析

■广东 文儿

俗话说“技多不压身”，在《梦想世界》里，除了流派技能、基础战斗技能外，生活技能也是非常受到玩家青睐的。生活技能顾名思义就是我们在《梦想世界》里生活所需的技能，跟我们的梦想生活息息相关，那么这些技能是不是确实可以把“生活”特点反映出来呢？

当我们晋升到20级后，就开始了每天的20个师门任务，而在这一过程中，导师经常会跟我们说：“我们正在搜集什么什么，你能帮忙找一个回来么？如果找到什么什么就更好了。”前者为装备，后者为工艺，两者区别在于交任务时，给工艺品时可获得额外的经验奖励，两相比较，当然都乐意交工艺了，问题是，这些工艺从何而来呢？

每个人都知道，装备是我们畅游在网游世界里的必备之物，更是我们努力打拼后的奖励。若想求得极品装备，在《梦想世界》里应该怎么做呢？我们经常要跑环、跑修，刷功绩，而在进行这些活动时，总是会涉及到高级药品、家具之类的东西，这些物品又是如何获得呢？我们还会经常烧双、PK、参加活动，在这一过程中会消耗到气血、力道、魔法，当这些越来越少的时候，跑药店吗？明显是不理想的，那又当如何？以上的种种不解，当我们了解以及掌握了《梦想世界》的生活技能后，也就一一迎刃而解了。

关于生活技能的认识

《梦想世界》的生活技能总共有七大类，其中：

打造技巧，学习此技能，可以提升打造武器、护腕的能力；

裁缝技艺，学习此技能，可以提升缝制衣服、帽子、鞋子、腰带的能力；

炼金技艺，学习此技能，可以提升制作戒指、项链、法宝的能力。

以上3种技能学习后可以去集市找“铁匠（75,120）”进行打造，需要制造指南书和百炼精铁作为原料。需要提醒大家的是，所制作的装备等级不能高于所学技能的等级。譬如说打造技巧55级，那么只能打造10～50级的武器或护腕。

制作多少级的装备就给同级别的制造指南书和百炼精铁，当百炼精铁的等级高于制造指南书的等级时，所制作出来的装备等级同制造指南书的等级；当制造指南书等级高于百炼精铁的等级时不能制作装备。

若想提高所制作的装备的属性，打造精品，必须学习剧情技能：打造精通、裁缝精通、炼金精通，只有学习了相对应的精通技能后，才能制作出更加优良的装备。此类精通技能可以找萤火森林的灵通仙子（181,99）学习，每学习一级消耗3个剧情点，最高5级。

制造出来的30级以上的装备经过使用相对应的鉴定符鉴定后方能使用，鉴定符只能使用在小于或等于鉴定符等级的装备上。

烹饪技巧

此技能后可以提升制作食物的能力。学习后，点击画面下方按钮“操作”，再点击“烹饪”即可制作食物。有些人经常问“为什么我已经学习了烹饪技巧，却还不能制作食物呢？”这是因为，在学习烹饪技巧后还要学会相对应的食谱，而这些所需的食谱，需要通过在“明月镇”的厨神那里领取任务，完成后获得厨艺积分，再用这些积分在厨神处换取食谱，等级越高的食谱所需的积分也就越高。厨神任务一天可以领取40次，任务所需的物品在厨神旁边的武器店老板、裁缝店老板、首饰店老板处皆可购得。做此任务非常简单，一般20分钟即可完成。不过，在厨神处兑换食谱跟所学的烹饪技巧有关，所学的烹饪技巧越高，所兑换的食谱等级也就越高。

中药医理

此技能可以提升炼制丹药的能力。学习后，点击画面下方按钮“操作”，再点击“炼药”，即可进行炼制药品。炼药时需要3种药材作原料，药材可在集市找药材商人（116,110）购得。在炼药的过程中，还有一定几率获得制药配方。至于如何提高出药的几率，如何提高药品的质量，如何更快捷的获取炼药配方，目前仍然是众说纷纭。不过有几点是肯定的：中药医理越高级，所炼制


财源滚滚


家具制造步骤1→选取要制作的家具


家具制造步骤2→选择开始


家具制造步骤3→家具部件开始组合


家具制造步骤4→家具制造成功

出的药品品质也就越高；在家里炼药出药率也比较高，而且房子的药房等级越高，所炼出的药品品质也就越高；经常炼药，多炼药，这样出配方的几率也会相对高些。

总而言之，炼药这东西大多数时候还是要讲运气的，“RP”好的时候，你按“3、3、3”的配方去炼制，10次能出9个高药，“RP”不好的时候，你就算是按“6、6、6”去炼制，10次也只能出1个高药。在炼药过程中能获得配方当然是皆大欢喜，不过如果没出，也不要太过郁闷，毕竟就算是按照配方去炼制，有时候还是会失败的。

巧匠之术

此技能可以提升制作家具的能力。学习后，便可以去集市找“家具师（147,106）”进行制作家具。巧匠之术等级越高，所制作的家具等级也就越高，譬如说，巧匠之术80级，那么你就可以在家具师那制作80级及以下的家具了。

家具制作并不是一个单纯的“读条”过程，而是一个好玩的“小游戏”，对制作者也就提出了一点“小要求”。制作一个家具的时间为40秒，如果不能在40秒内拼出家具，那么将花费技能所要求的全部活力，如果在40秒内拼出家具，那么所花费的活力将远远低于所要求的活力。笔者非常喜欢制作家具，当看着一件件家具成功制成时，那种喜悦的心情是不言而喻的，而且制作过程也十分有趣。

工艺技术

此技能可以提升制作工艺品的能力。学习后，去集市找“工艺师（174,121）”进行制作相对应的工艺，工艺技术等级越高所制作的工艺等级也就越高，譬如说91级的工艺技术可以制作90级及以下的工艺。

生活技能的学习

生活技能的学习有两种途径，一是通过消耗比较多的经验及金钱（抵用金不能使用）在师道殿的生产技能教师那学习，因为费用过高，别说是学习所有技能，就是学习其中的一种也是很吃力的，所以不提倡这个办法。二是通过消耗帮贡、功勋币在帮派书院总管处花费一定量的经验跟金钱学习，一般来说，这样所消耗的经验和金钱是在生产技能教师那里需求的一半。

同时，可以通过在书院总管处挑战精英认证，认证成功后通过消耗帮贡及功勋币免费学习相对应的生活技能。我想这一项政策应该是最受玩家拥戴的啦，只要挑战成功就能够免费学习生活技能，不用再为金钱而愁眉不展了。当然，免费学习的前提是，必须加入帮派，人物等级≥40级，并且帮派的生活技能研究也要达到要求等级。当然，需要帮派资材充足，个人的帮贡、功勋币也必须备足，另外，免费学习的技能等级不能高于人物等级。譬如说，一个80级的帮众，当其所在帮派的工艺技术技能研究到100级时，只能挑证8级的精英认证，免费学习到80级，如果帮众等级为100级就可以挑战10级的精英认证，免费学习到100级了。

精英认证有人说很容易，也有人说很难，其实只要在挑战过程中，注意技巧，还是比较轻松的。1级的精英认证跟10级的精英认证的难度区别不大，一般来说只要通过1级的精英认证，10级的认证也就没什么难度了。譬如说，中药医理的认证全程应该用群攻，如果用单体攻击，极有可能又得站在明月镇发呆了。不过就算如此，大家也不用担心，认证失败后不会有任何的损失，完全可以卷土重来。另外，根据认证等级的不同，还能获得学徒、能手、达人、大师的特殊称号哦。

生活技能的应用

生活技能不仅能解决我们师门任务、跑修、跑环任务中的需求，同时能满足我们对极品装备的美好追求，最重要的是，生活技能给我们的梦想生活带来了可观的金钱收入，有了足够的游戏币，我们就更加有信心去营造一个受人注目的绚丽ID啦。当结束一天的烧双、师门任务后，闲来无事吃个摆摊 II，在集市或是师道殿门口挂个摊，白花花的银子就源源不断地流进了你的腰包。看着现金上的数字不停跳跃时，你是不是开始感慨《梦想世界》的生活原来如此“美好”呢！

总而言之，有了这些生活技能傍身后，我们的梦想生活就能展翅翱翔，随心所欲啦！打造、裁缝、炼金、烹饪、中药医理、巧匠、工艺，你决定学习哪些呢？但愿能跟我一样，让游戏因为这些生活技能而变得更加有滋有味吧！


人品不错


铁匠大师


与铁匠对话


给予材料开始制作装备


装备制作成功

头条新闻

■《天龙八部》春晚节目单曝光



《天龙八部》牛年春晚将于除夕当晚21：30在洛阳中心广场与大家见面，此外，正月初一到初六晚还会有循环重播时间。

在公布的节目单中包括舞蹈“千手观音”，由来自珍珑棋局的“远古棋魂”、来自楼兰藏宝洞的“镇宝龙王”和来自苍山的“玄击金刚”集体表演。还有来自圣兽山顶的“宝箱童子”，束河古镇的舞蹈大师“霜影”和大漠敦煌的脸谱艺人“木桶伯”进行民俗表演。

另外也有古墓四层的柳妖“春三十娘”、武当灵性峰的心魔“孟昧”表演的民族风独舞和玄武岛的无敌飞天猫战队，圣兽山的龙龟，银皑雪原的企鹅王和寒玉谷的小兔兔表演的一幕音乐剧。

主持人将在太湖燕子坞的“慕容复”、缥缈峰灵鹫宫的“李秋水”、牡丹碗足球场的“孙美美”和洛阳城的女侠“立繁”中产生。

■《剑仙》力荐准候选 加入花儿乐队



1月15日，搜狐旗下仙侠网游《剑仙》的“原创游戏音乐作品征集活动”获奖名单公布，作词、作曲、唱作三项大奖揭晓。此次活动也即将推选5名选手，参加花儿乐队征选新成员的活动“2009新花怒放”。

搜狐官方首先推选出的10位选手，接着由花儿乐队及其经纪公司进行沟通与面试，决定最终5名入选“2009新花怒放”20强。关于如何选择，花儿乐队主唱大张伟说：“接下来我们将与候选选手进行积极的沟通，希望能找到那位能带给我们新鲜感的朋友。至于具体名单还要等与选手一一面谈后再决定。”

■《刀剑·英雄》玩家献唱游侠单曲



由多位有才的刀剑玩家联手改编、献唱的的游侠职业单曲日前发布。单曲名为《少年游侠》，原曲改编自《少年中国》，玩家核弹头作词，喜羊羊演唱。

游侠为游戏中手持双刀的格斗系职业，玩家在歌词中这样唱到：“进攻强那防守一定也很棒，保证那北门的通畅，有进教时的无敌和必杀的光芒，一把乾坤无法抵挡我的加成的力量。娥眉强那野外一定也很棒，看见那瞬间你就躺，习惯了隐身游走显身后你就慌，带着无限粽子和小丹像条龙一样飞翔。”

■《刀剑·英雄》贴身密保上线



搜狐游戏《刀剑•英雄》继电话密保之后，再次推出专业级的账号安全保护措施——“搜狐畅游贴身密保”。

“搜狐畅游贴身密保”是一种以硬件形式存在的、专为保护搜狐游戏账号的密码保护产品。它每隔60秒将产生一个全新的、不能重复使用的密码，该动态密码无法破解，从而为玩家提供账号保护服务。即使账号密码丢失，只要贴身密保在手，游戏中的装备和金钱也不会受到任何损失。操作时只需在登录时输入账号、密码和动态密码即可。它的有效期为自密保首次在页面开通起21个月，目前仅适用于《刀剑•英雄》中，即将适用于搜狐所有网络游戏。

月评

■分拆上市前的序曲

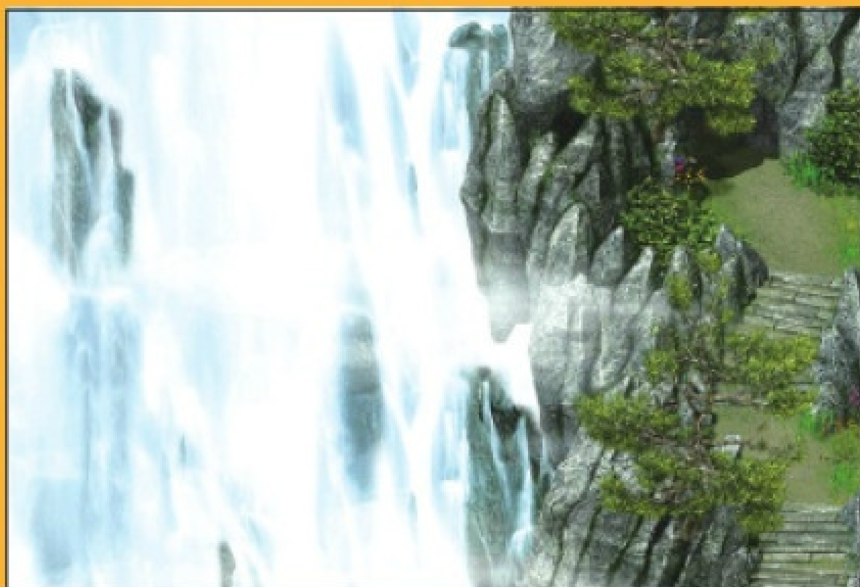
早在今年7月，就有消息称搜狐游戏将被分拆上市，但一直没见动静。随着搜狐游戏办公地点迁出中关村，张朝阳也明确对外表示：“关于准备分拆上市的网络游戏公司已经一切准备就绪，一旦IPO市场回暖，网游业务就会立即实现上市。”张朝阳同时强调说：“通过分拆，希望达到三个方面的目的，第一有利于网络游戏事业部门能够独立地同其他对手竞争；第二使得搜狐母公司拥有了更加丰富的金融工具；第三游戏事业部门上市仍然属于搜狐公司控股，业绩同样反映到搜狐母公司财务中。”

这一切要得力于搜狐网游的大举反攻，据了解，目前《天龙八部》收入占据搜狐游戏总收入97%以上，整个搜狐游戏收入已经达到搜狐总收入的45%，与品牌广告各占半壁江山，也怪不得搜狐如此大刀阔斧。

一旦分拆上市成功，便意味着搜狐将拥有两个资本运作平台，这也将是继TOM在线退市后，目前中国概念股中唯一拥有两个上市公司的互联网集团。不过中国企业上半年赴海外上市仅有两家，上市之事也不是板上钉钉。

本月搜狐游戏的各类活动似乎都和音乐沾边，有大张旗鼓的《天龙八部》春晚，也有《剑仙》的“原创游戏音乐作品征集活动”，更是拉来花儿乐队助兴。除去这些官方活动外，“刀剑”玩家还自编自唱了《少年游侠》，如果分拆上市成功，这些充满着乐符的活动正是搜狐游戏继续前行的前奏序曲。





“崭新”的《剑仙》

■北京 水滴

随着新的一年来临，《剑仙》在首次封测之后，即将迎来第二次封测。除了保留原有经典元素、完善游戏内容外，《剑仙》的二次封测新版还推出了新职业、新场景、新任务等多项新元素，再次“崭新”地出现在大家面前。

三大全新职业出炉

更新前，《剑仙》世界世界里有侠士、术士、隐士三大职业，新增三大职业为：金刚、逍遥、风雷。

九州之中，有专修强大肉身以入道者，世人称之为金刚。金刚修炼之法坚韧卓绝，大成之日即修得不破肉身，但芸芸众生中，能得道者万中无一。但凡金刚，均自视天道卫护，一切扰乱九州安宁者皆为可杀，甚至不惜以身殉道。

显而易见，金刚这个职业的特色就在于皮厚，是传统意义上的“肉盾型”职业。在此之前的《剑仙》世界里，虽然拥有物理攻击的侠士、仙术攻击的术士、攻防均衡的隐士，却缺少一个真正意义上的“肉盾”职业。无论打宝还是帮战PK，没有坦克般厚实的“肉盾”守护在身边，心里总会觉得不太踏实。如今，金刚的出现，就如同给其他修仙者配备了随身保镖，走到哪里都放心、安心，绝对是一个值得期待的热门职业。

逍遥者，讲究修心入道，以不动道心殊异于其他修行之法门。逍遥行走于天地间，万事万物皆为其修心之旅，爱恨情仇均视作修心之劫。是以九州中声明赫赫，无论正邪宗派、妖魅鬼畜，皆胆寒于逍遥的清澄道心，一切法门在不同道心前，皆化为清风拂柳。

对于“清心寡欲”的逍遥来说，最好的修炼方式便是修心，修心即修道，修道可修仙。逍遥抛开人世间的七情六欲，代价虽大，收获也不小。当逍遥们大成之后，心道合一的境界使其无论身处何地、面对何敌，都能稳若泰山、轻松周旋，并给队友们带来强大的道术祝福。在未来的修仙途中，身怀道家绝学的逍遥在群体作战中占据着不可或缺的地位，其强大的道术辅助能力，不仅能确保己方成员时刻处于激昂状态，更能向对手施展负面道术，扰乱敌阵。逍遥，团体意识优先者的首选。

风雷习天地之法，以贯通自然之术入道，终年修行于洞天福地中。风雷操纵天地灵气为己用，无论涅磐圣火、抑或九州惊雷均为其驾驭，是以九州之中，若论毁灭天地之能，无人能胜过风雷。在风雷出现前，人们认为只有术士才具备操作大自然的能力。相对于术士的天资聪颖，风雷的资质略显平庸，他们倚仗的是不屈不挠的斗志、数十年如一日的韧性。在与世隔绝的洞天福地中，风雷们彻底将自己与外界隔绝，饿了便吸天地之气，渴了就饮洞中仙泉，心无旁骛地将自己置身于虚无境界，以探索大自然的奥秘。

因此，尽管风雷所擅长的仙术种类不及术士，但就单一仙术的精通程度而言，已然胜出术士一筹。尤其是风、雷之术，足可在顷刻间毁灭天地万物，煞是可怕，堪称自然系杀伤力最强的仙师。对于喜好专修的玩家们来说，风雷无疑是相当不错的选择。

谱写修仙四部曲

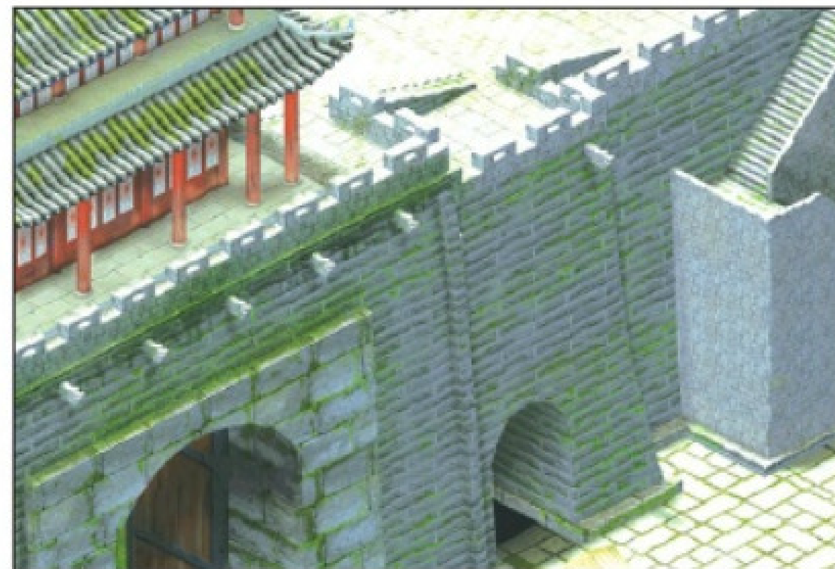
《剑仙》新版新增游戏元素从修仙者转生开始，历经渡劫、升天、纷争、仙战，真切地描绘出一副独具魅力的休闲之旅。世间人人皆可修仙，但未必人人都有修道成仙的潜质，资质不够者不仅难以成仙，更有可能在修仙路上误入歧途，走火入魔。即便是勉强撑到修仙渡劫之时，也无法通过渡劫之难，而遭天雷轰击、元神俱灭。

那么在《剑仙》里，一旦在修仙途中发现自己并无上乘资质，却又心有不甘，该如何是好？不用发愁，《剑仙》新版特意为志在成仙的玩家准备了转生系统。修炼到一定境界的玩家可以通过转生系统从头开始修炼，从而避免了大家在歧途上越走越远。


海底幻境


千峰万仞


仙缘城翠云轩


仙缘城西门

有朋友可能会说："练错了重新玩个号不就成了，干嘛要转生呢？"事实上，转生除了给玩家们带来重生的机会，还有一个独特的优势：能够让转生后的角色保留着前世修炼的部分积累，且修炼途中取得的成就也会比前次修炼大得多。这将对修仙者日后渡劫的成败起到举足轻重的作用。

渡劫是修仙者成仙之路上最大考验。经历渡劫之人资质必须上乘，否则很可能元神俱灭、化为游魂野鬼。不过，对于经历了转生、天资聪颖的玩家们来说，成功渡劫的难度也就小了许多。尽管如此，渡劫之时依然不可掉以轻心。《剑仙》新版为玩家们准备的渡劫任务，其难度比一般任务大了许多，玩家是很难独立完成的，最好邀请好友来助自己一臂之力。来的也不光是朋友，你的敌人也很可能趁你渡劫时来袭，破坏你成功渡劫，因此渡劫之时须得选择一个合适的时间和地点，并拜托好友警戒于四周，以防仇家来袭，渡劫的艰难程度可见一斑。

渡劫虽艰难，但成功后的回报也是相当丰厚。成功渡劫之后便可位列仙班，更强大的技能、更极品的装备、更神奇的法宝、更珍惜的灵兽都将为你所有。最重要的是，修仙成功的你从此上天入地无所不能，天界的大门也将为你打开。

渡劫成功之后，天界也就离我们并不遥远了。《剑仙》新内容"天界"的震撼登场，将给你带来一个真实的仙家境地。在这里，你除了能欣赏到美奂绝伦的仙境美景外，还会发现一些大陆上绝无仅有的资源。这些资源对于仙家们实力的提升有着相当大的帮助。虽然经过渡劫的你已经位列仙班，但也不过是天界中等级最低的散仙而已。要想提高自己的地位，就必须用实力来证明自己。而散布于天界的这些资源正是众仙家梦寐以求的珍品。也正因如此，天界的宁静也将被打破，资源争夺战由此拉开序幕……

神仙也有七情六欲，只不过他们的欲望乃是凡人难以想象的。就拿修仙来说，没成仙的凡人想成仙，成仙后的仙家们想的是怎样才能成为仙界第一人，而天界中的稀有资源恰恰是提升仙人实力的最佳珍品。因此，占据资源所在地，便成为了众多仙家一致的想法。

剑仙世界里也分布着一些国家，每个国家都有自己独立的领地和丰富的资源。国家与国家之间，还有大片的富饶的未被开发的土地，这些土地上有各种资源和珍禽异兽，大家必须要通过领土争夺战并且取得胜利才能够获得开发这些资源的权利。可见，想要成为仙之大者并非易事。领土资源争夺战将是玩家继渡劫之后，修仙路上的又一严峻考验。

转生→渡劫→纷争→仙战→终成正果，这就是《剑仙》世界里独有的修仙流程。这其中既有历练过程的艰辛，也有成功之后的喜悦，既包含了一幕幕惊险刺激的场景，也不乏坚忍不拔的感人情节。



仙家法宝随身带

从某种程度上说，法宝是神仙们身份的象征。无论哪路神仙，总会有一两样看家之宝。譬如太上老君有八卦炼丹炉、哪吒有混天绫火尖枪。因此，在《剑仙》新版中，但凡修仙成功的玩家，都将具备携带法宝的资格。

法宝的种类繁多、功效迥异。有的可以让对手无法移动，有的可以让对手晕头转向，有的可以让自己金刚不坏，有的可以使自己瞬间消失，等等。配上合适的法宝，可以充分弥补自己职业上的不足之处，让自己在凶险的场景中立于不败之地。

无法宝，不神仙。《剑仙》世界里功能强大的法宝，绝对是各位成仙之人出门旅行、杀人越货、天界夺宝的强力助手。P



七星岛



仙踪林火龙洞



云雾谷听香水榭



术士男主角

《天龙八部》新坐骑赏析

■北京 一场游戏

岁月如梭，这话当真不假。转眼间，又是一年新春到。对于在《天龙八部》中游历了一年的朋友们来说，新年到来，总会有无限惊喜降临，今次也不例外。“天龙”特地增设了新坐骑、新服饰、绚丽烟花等不少有趣道具。其中四大坐骑：年兽、驯鹿、旋转木马、雪橇，最为引人注目。

单人坐骑：年兽

在民间，有这样一个广为人知的传说：相传在太古时期，有一种凶猛的怪兽，散居在深山密林中，人们管它们叫“年”。有一个年三十晚上，这头怪兽突然窜到一个村子里。一村子人几乎被它吃光了，只有一家挂红布帘、穿红衣的新婚小两口平安无事。还有几个童稚，在院里点了一堆竹子玩耍，火光通红，竹子燃烧后“啪啪”地爆响，怪兽转到此处，看见火光吓得掉头逃窜。此后，人们知道怪兽怕红、怕光、怕响声，每至年末岁首，家家户户就贴红纸、穿红袍、挂红灯、敲锣打鼓、燃放爆竹，这头怪兽就不敢再来了。现在，我们已经可以预料到年兽的悲惨境遇了。在一连串“降龙十八掌”“九阴白骨扎”“少林寺十八铜人”……绝学之后，年兽不仅毫无还手之力，甚至连逃跑的勇气也失去了。各位武林豪杰们大摇大摆地来到年兽跟前，给其套上马鞍，收为胯下坐骑。从此，天龙江湖中多了一种拉风的坐骑——年兽。

单人坐骑：驯鹿

大家知道圣诞老人的雪橇是谁在拉吗？恩，没错，就是驯鹿鲁道夫！与众不同的是，鲁道夫的鼻子是红色的，红得发亮，像灯塔一样。正是因为具备了这一特点，圣诞老人才让鲁道夫担当雪橇驯鹿队的指挥官，因为明亮的“鼻子灯塔”，可以在黑夜中照亮大地，为圣诞老人指引前进的道路。不过，这些驯鹿是圣诞老人的专属坐骑，它们可是知道圣诞老人的家庭住址呢。想那圣诞老爷爷，每逢圣诞节都会给全世界可爱的孩子们送上温馨、新奇的圣诞礼物，家里的珍稀宝物一定堆成了好几座小山。如果驾驭着驯鹿前往圣诞老人的住址，那会有怎样的惊喜？说不准还能有幸遇到圣诞老人，喝杯酒、交个朋友呢。等等，怎么驯鹿的鼻子是灰白的，不是红鼻头？这分明不是鲁道夫啊！话说，我们大家也不能太“贪心”了，鲁道夫可是圣诞老人的出行必备。没了红鼻头的鲁道夫，他老人家很容易在茫茫夜色中迷路，全世界千千万万的孩子们很可能就难以收到温馨的圣诞礼物了。

双人坐骑：旋转木马

“我是匹旋转木马身在这天堂，只为了满足孩子的梦想，爬到我背上就带你去翱翔。 我忘了只能原地奔跑的那忧伤，我也忘了自己是永远被锁上，不管我能够陪你有多长，至少能让你幻想与我飞翔……”王菲一曲《旋转的木马》，给旋转木马增添了不少感性。策马扬鞭不算什么，拥有天马在空中翱翔也并不稀奇；携带着心爱之人，骑上原地转圈的双人旋转木马，飞奔到天山之巅，亲手摘下一朵象征着无暇爱情的雪莲花，那才是人生一大浪漫之事。只会原地转圈的旋转木马如何才能飞奔前行呢？这不是需要我们来关心的问题，《天龙八部》在新春佳节之际给玩家们送上了“旋转木马”——一匹外形时尚绚丽、脚力十足、勇往直前的超酷双人坐骑。

双人坐骑：雪橇

大雪天滑雪橇，实在是刺激、爽快的一大乐事。看着两旁的枯树刷刷往后移动、听着迎面的寒风呼呼从耳边刮过，那感觉，别提有多带劲了！更何况，俺们坐的还是圣诞老人的雪橇呢。既然驯鹿能悄悄地“登陆”天龙世界，那也会顺理成章地把雪橇一并带来嘛。毕竟两只鹿在一起，也有个伴儿。由两只驯鹿拉着的雪橇车，外形上与我们在童话故事里看到的圣诞老人乘坐的雪橇十分相近，同样是大红色的车厢、草绿色的坐垫，背后还挂着两个大袋子，或许是圣诞老人忘记收拾的礼物袋。试想一下，当你功成名就却厌倦江湖纷争，驾驭着雪橇与心爱之人游历天涯海角，并最终隐退之后，某一天，一位年长的武林名宿指着洛阳城一条街道，对一群后起之秀言道：“这里，曾经是一代大侠与其妻驾驭雪橇游玩之地……”



年兽年服



双人木马



珍兽牛



雪橇

■济南校区

1月5日，全国政协副主席厉无畏在动漫游戏行业协会冯勋业书记等领导的陪同下，考察汇众教育动漫游戏学院济南校区。厉副主席等领导到达济南校区后，详细地听取了冯书记关于山东动漫游戏行业发展现状、济南市政府的扶持政策等情况，同时在教务部田老师的陪同下参观了济南校区的办公区域、学校机房、游戏工厂等。他指出：动漫游戏产业作为信息技术与网络文化相结合的创意产业，是一个蓬勃发展的朝阳产业，目前济南具备了发展动漫游戏的条件，济南市高度重视动漫游戏人才的培养，并提供了很好的有利条件，动漫游戏学院在培养专业动漫游戏人才方面拥有优越的发展背景，一定要为山东的动漫游戏发展做出贡献。

1月10日下午2点，汇众教育济南动漫游戏校区新春联谊会暨技能大赛颁奖典礼在齐鲁软件园国际会议报告厅隆重举行。来自明基科技、山东新科软件、北京蓝港在线济南办事处、高科佳视、上海聚购信息、聚丰科技有限公司的高层管理人员及济南校区近千名学员一同观看了本次联谊会。


为奖学金获得者颁奖

本次联谊会首先由济南校区郭校长致开幕词，在文艺表演后，济南校区郭校长为学院6名奖学金获得者和技能大赛一二三等奖的获得者颁奖。

■深圳校区

汇众教育深圳游戏校区2009年第一期T89班开学典礼于2009年1月6日举行，新一批加入汇众教育深圳游戏校区的学院共有18个。

在开班典礼上，首先由深圳游戏校区陈校长致辞，然后班主任曹老师宣布学生管理制度以及上机管理制度等事项，接着又三位任课老师为新学员们介绍课程结构体系、就业等相关问题，最后新学员进行了自我介绍。


深圳校区校长致辞

■郑州校区

日前，由郑州晚报、中原网、郑州劳动局等多家单位联合举办的“2008中原教育培训盛典”活动评选结束，汇众教育游戏学院郑州校区荣膺“年度十大品牌就业机构奖”。

2008年12月份，由郑州校区7位毕业学员创立的“七彩石工作室”正式成立。2009年1月，郑州校区联合上海昱泉、珠海金山、完美时空、上海易当和苏州蜗牛5家知名游戏研发企业，正式启动了“大中专生就业扶持计划”。除了历经5次升级的v5.0课程体系登场外，为了本次计划，学校还推出了减免住宿费、提供生活用品、阳光助学金、优先进入“游戏工厂”实习等优惠政策。

■ 如何成为3D角色设计师

现在游戏中出现了很多新技术，比如大量的程序及动画纹理、更高的AI等等。而ZBRUSH和法线贴图的出现，也实现了更真实的物体外表，我们会看到很多肌肉和皮肤变形的应用。不过这些技术都只是游戏的附加品，游戏吸引人的核心，归根结底还是创意和游戏性。

经验丰富的前辈是工作中最好的老师，他们很多独特的经验与技巧。当然，对多数希望跨入这一领域的新人来说，在学校学习是一个快速进入行业的好方法。因此，选择学校也要考量学校在行业内的声誉，以及是否具备资深经历的师资团队。

在汇众教育，500多位游戏、动漫、影视教学及课程研发资深人员，他们来自企业一线，参与过知名游戏、动漫产品或重大影视项目的研发、制作与运营，有的还出版了多部专业著作。他们会用自己的实践告诉学员：游戏的角色生命来源于生活。一名优秀的角色设计师需具备较强的想象能力，能够灵活地把生活中的每一个元素夸大、变形。他们紧紧抓住在杂志、电影、游戏、Flash等时尚地带中出现的最新流行元素的踪影，并将其作为开拓学生视野、丰富教材知识的案例。他们引导学生不断吸收、融合贯通，使其融入自己的作品中，通过角色设计师的头脑和软件的运用，最后呈现在玩家面前。

当然，鲜活的创意更需要强大的技术支持。经验丰富的老师们就去引导他们挖掘软件的最大潜力。比如应用3Dstudio Max制作人物的衣服，就必须借助于Cloth Reyes插件，否则作品中很难产生让人信服的布料效果。

“云培训体系”推出的“云世界”互动平台更是让学员徜徉于资源共享的知识海洋。3DMax软件基础、游戏材质基础、游戏道具制作、作品渲染、游戏场景制作技巧、场景材质制作、卡通角色制作、写实角色制作、怪物制作；掌握游戏道具、场景制作技能，独立完成3D角色制作环节，次世代美术制作……充满创造力的“建构式”教学模式和“5+1”CTC课堂，让每一个优秀的设计师都可以在这里可以不断满足自己对于完美角色的追求。





汇众教育北京校区投拍网络高清音乐剧

近日，由汇众教育北京（数字影视）校区独家投资，学员亲自上阵拍摄的高清音乐剧《Doll》正式开镜。据介绍，本剧讲述了一个高中生在学习和生活的双重压迫下，游离于现实与梦幻双重空间，最终得以永生的唯美童话故事。主人公用温婉哀怨的曲调，唱出了处于重要人生转折点时，对未来的迷茫与渴望被救赎的心情……虽然剧情唯美感伤，但拍摄幕后却是妙趣横生。

新学员大胆操刀

《Doll》的前期录音工作已经在紧张有序地进行之中。值得一提的是，刚刚入学的新生全程参与了《Doll》剧中策划、拍摄以及后期制作。之所以让新生担任主要工作，是希望新学员能够在“战斗中学习战斗”，通过这种非课本式的教育方式，充分了解和掌握一部舞台剧从最初策划，到后期制作的全部流程，并积累实战经验。









中国台湾省小画家打造《Doll》剧人设

中国台湾省小画家叶靓是汇众教育F005班的在读学员。2006年毕业于中央美术学院的叶靓，自幼酷爱绘画，至今为止，共在全国与国际书画大展赛中获得16次奖项，其中一等奖更是有5次之多。







Flash大赛，让机遇“闪”亮登场

够闪才有型
谁who 将成为下一位闪客巨星
iShine 2009
汇众教育
方正AMD杯全国FLASH创作大赛
想晒出你的FLASH创意激情吗？
想成为方正 AMD的特邀闪客吗？
想免费参与汇众教育的设计课程吗？
世界即将为你而闪耀！
赛事主办：汇众教育 www.gamfe.com 赛事冠名：方正科技 AMD
赛事承办：小熊在线 beareyes.com 媒体合作：视觉中国 闪吧
2009年1月5日-2009年4月5日
赛事报名热线：010-62684948（魏老师）
赛事官方网址：flash2009.gamfe.com
AMD Phenom X4 64
四核羿龙™处理器

日前，由国内知名数字娱乐职业教育机构汇众教育（GAMFE）主办，IT行业巨头方正科技、AMD冠名，国内著名IT垂直门户网站小熊在线承办的“汇众教育 方正AMD杯2009全国Flash创作大赛”正式启动，专题页面http://flash2009.gamfe.com/也同时上线。这场即将持续3个月的大赛，在这个寒冬，已经将“闪客”们的Flash激情再次点燃。

网络时代的“闪客”一族

作为世界上第一个商用的矢量动画设计软件，近年来，Flash已经成为一种网络上最流行的动画视频格式。它凭借即使放大画面也不会出现变形和模糊的矢量特性，以及丰富的效果和强大的功能，越来越多地应用在网站设计、动画制作、媒体广告等诸多领域。

目前，Flash作为动画制作的方式之一，在与绘图软件和3D效果软件互补结合后，再次焕发出更加完美绚丽的光芒。因为，与3DMax、Maya之类相比，它对Web的支持更加完善，强大的动作脚本和动态连接数据库的功能，让Flash脱离Web常用的语音和脚本之后，依然可以制作出界面漂亮、功能强大的网站，也更加适用于网络传播。除此之外，Flash还支持视频和音频的播放功能，用它完成的作品可以声情并茂地加上基于Javascript脚本而设计的Flash Action脚本。由于带宽的限制，目前国内完全Flash化的网站还不是很多，但已经有非常多的网友和专业人员痴迷于此，未来，我们有理由相信，Flash将彻底颠覆现在的网页设计方案！

创意、想象、炫目、动感……Flash吸引着我们品味日渐增高的视觉需求，也培养了越来越多的使用者。当Flash以不可阻挡的迅猛势头随互联网的发展而席卷网络世界的时候，“闪客”这个新名词也在短短数年间迅速蹿红。如今，正是这样一群用Flash传播独到思想和个人感受，展示艺术审美和无限创意的人们，影响着互联网时代的每一天。

当Flash成为主流

现在，Flash制作已经分为许多流派。其中，用Flash制作交互式多媒体、跨平台应用的使用者们，人们称之为程序型闪客，另外一种就是常说的美工型闪客。尽管美工型闪客由于风格的不同，又产生了一些分支，不过整体上也没有脱离“美工”这一大类。现在所谓的闪客，多指美工型闪客，即前面说的那些以一种类似传统动画制作的手法，制作动画片的个人或者团队，他们已经成为今天互联网时代的生力军。

根据Flash的发展史，在上世纪90





年代，Microsoft.com这样大型网站的在线交互动画、迪斯尼（Disney）和梦工厂等动画公司生产的2维动画之所以显得那么与众不同，正要归功于Flash的创造者们提供了一些可执行的脚本指令与扩展接口。

如今，电影艺术已经融合了摄影、舞蹈动作设计和影视编辑等多种技术。其中，影视编辑技术对于成功制作卡通动画来说起着主导作用。如果想借此优化动画的效果，每个卡通制作者都必须了解一些重要技巧和最常用的电影摄影技巧，以及如何把它们运用到Flash动画制作中。比如说，镜头技巧、逐帧动画表现方方法技巧、充分利用Flash的变形功能制作动画的表现技巧等等，通常，这些电影艺术技巧能让一部作品的质量大幅度提升，在同类的作品中鹤立鸡群。

用时尚创造财富

不仅仅是电影艺术，Music Box（音乐盒）、Picture Viewer（相册）、Video Card（视频贺卡）、Flash Game（游乐园）、Web Mark（网络收藏夹）、Weather（气象预告）……各种形式的Flash娱乐平台，俨然已经成为今天最常见的网络内容。这让我们不得不相信，Flash元素能够带来多少别样的精彩，也就能够成就多少绚烂的人生。否则，谁能想象，在变幻莫测的经济浪潮下，一群涉世未深的学生也能创造巨额财富？

“对比广州市众多动漫人才培训基地，无论在师资实力、学习环境、学员素质上，你们都具备较强的优势，我很期待本次合作圆满成功，我也相信，你们学生一定能出色的完成工作。”新年伊始，汇众教育旗下广州动漫校区便获得了佛山建铭数码科技公司10万元人民币的Flash项目订单。

作为佛山信息协会佛山数字化创意内容制作服务中心，佛山建铭以制作影视动画、游戏开发、广告策划与设计为核心业务，曾为佛山市政府、税务、电信等多个政府部门制作动漫宣传片，在当地具有极高的知名度。如此有实力的企业精挑细选，却将这样一笔重量级的订单交给一个学生团队全程创作与构思，不得不说，Flash新秀们的技术水平已得到了越来越多企业的广泛认可。

因为专业所以精彩

但对于许多动画制作者来说，希望单纯通过Flash获得电影般的效果仍然十分困难。在Flash动画尤其是短片制作中或多或少都要表现一些较复杂的动作，Flash本身功能的限制要求他们为此付出更多的时间和精力，因为有时仅仅画出角色正确的动作和姿态是远远不够的。

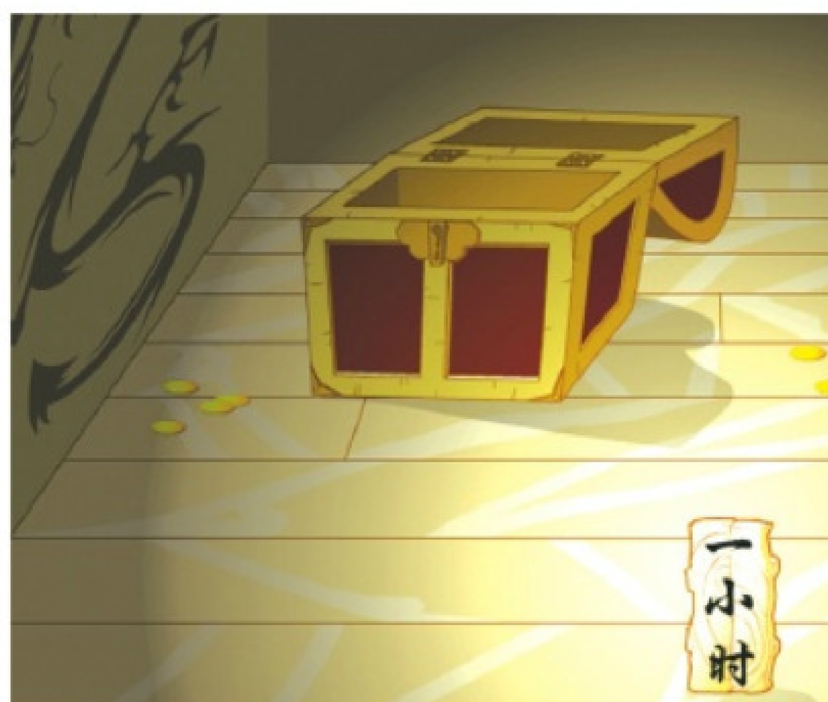
对此，汇众教育广州动漫校区校长杨晓微认为，优秀的动漫创作人才需要更加专业的素养。不仅需要熟练的Flash创作技巧，更需要掌握完备的动画原理与运动规律，除此之外，还要具备扎实的素描、绘画技法、色彩理论、Photoshop、故事板创作等基本功底……尤其是3DMax、Maya等3D时代的神兵利器。

同时，紧贴市场需求的动漫课程、完善的教学团队、丰富的项目实战经验等都是其目标实现最可靠的保证。学校之所以帮助学员在校期间承接企业项目，也是希望充分了解企业人才岗位需求点，大大提升他们的实际操作水平，为毕业就业积累大量项目实战经验。

“毕竟，每一次机会，都是为那些有准备的头脑而降临”，杨校长认为，这次规模宏大的“汇众教育 方正AMD杯2009全国Flash创作大赛”也不例外。P







流泪的金羊毛

■《阿尔戈英雄的崛起》既是一款糟糕的动作游戏，也是一款不及格的RPG。



第一印象还没有那么坏：游戏中的正规武士大都装备有带遮面板和顶冠的科林斯头盔、挂金属护裙条的腰带、制作精良的小腿胫甲，武器、护甲和盾牌上的花纹做得非常漂亮，除了某些肢体部位因为贴图技术限制出现少许错误外几乎找不到什么破绽

阿尔戈英雄的崛起
制作：Codemasters
发行：Liquid Entertainment
发售日：2008年12月16日

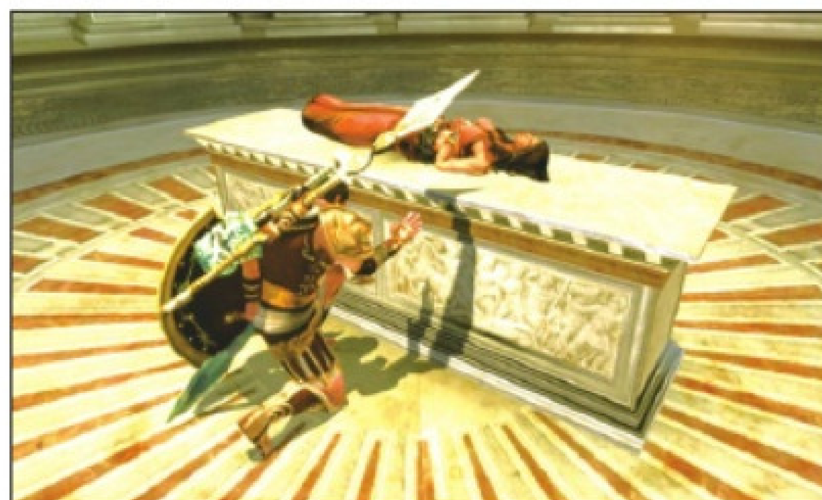
■贵州 yago

阿尔戈英雄是希腊神话中50位乘坐阿尔戈号海船寻找金羊毛的英雄总称，以忒萨利亚王子伊阿宋为首的这帮好汉差不多汇集了希腊神话里所有的凡间英雄，大力士赫拉克勒斯、有如吕布一般无敌的阿喀琉斯、智谋过人的俄底修斯等名角全都在这支队伍里。伊阿宋的叔叔珀利阿斯窃国篡位并将他驱逐出境，珀利阿斯声称伊阿宋如果能从阿瑞斯圣林取得金羊毛就可以重获王位，显然这是个借刀杀人之计，但伊阿宋最终还是完成了这个不可能完成的任务，阿尔戈英雄的传奇冒险由此名扬天下。基于这段故事开发的动作游戏《阿尔戈英雄的崛起》吸引了众多对希腊神话背景心怀仰慕的玩家，它号称融合了角色扮演与动作砍杀的魅力，应该承认这个宣传口号还是有些诱惑力的。

如此故事改编……

游戏一开始的音乐和动画都很让人满意，绝对正宗的希腊古风，高大方正的多立柱式宫殿里到处是喷泉和雕像，还有无穷无尽的红地毯，富丽堂皇的室内装饰让人怀疑那时候的希腊人是不是把本该用来做衣服的布料都挂到了墙上显摆。然后我立刻就被惊呆了，神话故事中一直被叔叔当家奴使唤的伊阿宋居然正在举行婚礼？！不知从何而来的新娘子艾西密在婚礼现场被一个叫什么黑舌的邪教组织刺客一箭穿胸，香消玉殒。狂怒的伊阿宋一路追打宫殿中来去自如的黑舌刺客，最后虽把他们全部消灭，却发现自己已无法摆脱悲情鳏夫的新角色。伊阿宋哭天喊地发誓要找到复活爱妻的仙方，很快有线人建议可去传说中的德尔法神坛向先知求助，而且港口的老船匠阿尔戈刚造好一条大船，正可供皇上出海搜寻那座地图上从未标注的神坛。于是，金羊毛摇身变成了可使亡者复活的仙丹，伊阿宋从善如流决定出外冒险，顺手把国家大权委托给外表谦逊内里奸诈的叔叔珀利阿斯。

我承认自己过于传统保守，有时可能接受不了太多无厘头的事物，但我坚持认为负责这个改编故事的作者受过严重的脑外伤。神话故事中伊阿宋的真正妻子、擅使毒药的女巫美狄亚在游戏里成了一位背叛黑舌教的战斗术士。作为一名污点证人，她极力与伊阿宋保持着良好的合作关系，这个我勉强可以理解，但当看到希腊神话中坐第一把交椅的英雄、宙斯之子赫拉克勒斯也成了伊阿宋身后的随从跟班和护院打手时，我



他向爱妻的遗体发誓要让她重返人间



叔叔代掌了国事，唯一不改的是一脸的奸相

已是忍不住泪流满面。神话传说不是不可以恶搞，但最好能以专业态度保持故事的前后一致性，从伊阿宋跪伏在爱妻遗体旁悲痛的表情来看，这应该是一出庄严肃穆的爱情悲剧，然而游戏后期表现出的太多搞笑和幽默成份让人质疑这种沉痛的虚伪。好在它并不能算一款真


看似华丽的斩杀终结技

正意义上需要剧情的游戏，玩家们更期望看到的是身穿青铜铠甲、手持短剑盾牌的英雄到处砍人。

空洞乏味的设计

《阿尔戈英雄的崛起》在角色外形上的塑造接近完美。伊阿宋本人身材雄壮，夸张过头的肌肉群几乎要把衣服撑破，怎么看都像斯巴达三百壮士之一。武器和铠甲如果升级也能从角色外形看到相应变化。不幸的是除了遇敌后投入战斗状态，平常冒险时伊阿宋根本无法抽出武器，非战斗状态下他可以做的只有跑来跑去或找人对话，甚至连跳跃功能都没有。对角色运动能力的限制使建筑物的宏大宽敞变得毫无意义，玩家既不能跳到石台和桌子上尽情撒野，也不能抽剑砍碎花瓶箱子寻找掉落品，奢华的王宫里虽金碧辉煌却无事可做，这种感觉只能叫空洞。

伊阿宋无论使用何种武器都有轻重两种攻击模式，轻招速度快，可抢攻、伤敌、破盾；华丽的“分尸”终结技，拿剑时将对手腰斩、拿矛时给敌人来个透心凉、拿槌时把对方拍成一团肉泥，看上去还算有趣。终结技只在敌人丧失抵抗能力的瞬间施出才有效，如果成功会出现慢动作镜头强化血腥感。但经过几场战斗，你会发现游戏的格斗给人绣花枕头的感觉。问题有三。其一，伊阿宋的战斗动作没有攻击锁定功能，必须面对敌人才能对其攻击，混战中想撇开对手迎击背后的偷袭者非常麻烦。如果与正面敌人拉开一定距离后提前发动攻击，伊阿宋就会滑稽地对着空气华丽地乱砍一通，收招落地时正好赶上对方刀锋迎面劈来，近距离格斗中如与对手错肩，也会出现严重的动作失调。别说和家用机上的《战神》比，就连一般的欧美动作游戏都不如。其二，格斗战术单调。虽有格挡、有滚跳躲避，但伊阿宋可以灵活运用的招式组合少得可怜，击中敌人后的打击感也不理想。无限制地轻招快攻直到把敌人盾牌砸碎，接着继续轻招打得对方脚步踉跄，最后一记重招打完收工，如果不是为了摆酷从头到尾全场使用轻招也行，即使在最高难度下也可以一键走通关。

伊阿宋的敌人们比他还要蠢，姿势摆得很勤奋扮相也专业，可不管拿什么兵器都是攻三秒、停三秒的绅士风度，有同伴的不会趁乱偷袭，有盾牌的宁愿等着盾牌被砸碎然后被人一刀两断。Boss算是杂兵的VIP版，主动进攻性和杀伤力都得到一定强化，但只要把握好时机放倒它们也很容易。其三，敌人太少。如果智力低下的话用人海战术凑数也许能挽回点面子，但制作者们嫉妒伊阿宋的风采，即使是杂兵小怪也人数有限，角色扮演式的跑腿对话成份居多，遇敌战斗的机会太少，好容易碰到一堆敌人简直比见了亲妈还高兴，就这么着还得省着点打，太快全揍趴下又没得玩了。没有高强度的激烈战斗，伊阿宋华丽的铠甲和武器如同模特儿身上的时装，观赏价值大于实用，其实真搞成个“阿尔戈无双”也许未必是坏事。

无意义的细枝末节

当战斗变得单调乏味后，与战斗有关的所有设定也都失去了存在的意义，独具匠心的四神天赋技能树系统里，被动技能的数量远远超过主动技能，这表明玩家无法通过增加大量新特技让枯燥的战斗变得精彩一些。极不方便的操作界面把所有的枯燥升级为一种痛苦，不知道是偷懒还是追求逼真，游戏画面上看不到任何按键和提示信息，也没有雷达地图。战斗中对敌我人物的生命值两眼一抹黑，只能通过敌人的“精神状态”来判断其伤情，施放特技后也不知道冷却时间是否结束，要看当前地图必须先打开主菜单然后点地图选项，也没有小地图的快捷键——但只有在小地图中玩家才能看到当前任务简介和地图位置提示。

多选项的环形对话应答菜单有点《质量效应》的模样，环形菜单旁罗列着各种应答选项的简意，可惜它的操作性实在太糟，处于左下和右下位置的选项无法通过持续按动方向键选取，玩家必须像使用手柄一样同时按左和下键才能选中左下角的对话项，这已经不是幽默了，这是一种对玩家耐心的赤裸裸的挑衅。多选择对话通常意味着剧情有分支或可通过不同渠道完成任务，不过在《阿尔戈英雄的崛起》里，无论伊阿宋选择什么样的应答，谈话的最后结果都一样，除了增加点插科打诨的热闹，实在看不出这样设计的必要。

对了，还有伙伴们

最后要说一下同伴系统，游戏里陆续登场的新英雄大多以不可控制的伙伴身份出现，玩家并不能直接操纵他们，赫拉克勒斯、阿喀琉斯和女猎手阿塔兰忒全都是跟班的命，整个游戏令人担忧的AI让他们的表现也好不到那里去，战斗中同伴们往往自行其事，根本不理会伊阿宋，更谈不上配合、助攻、救援等展现友情的行为。游戏中，玩家也无法与这些各怀传奇背景的英雄伙伴们自由交谈，他们就像一个个徒有光鲜外表的哑巴打手，跟着一个只能跑不能跳的英雄四处打人。我们想要体验的希腊神话故事绝对不是这样，制作者们大概认为把角色扮演和动作要素混合在一起就能打造出一款经典作品，最后的结果是，《阿尔戈英雄的崛起》既是一款糟糕的动作游戏，也是一款不及格的RPG。P



伊阿宋与美狄亚演绎了全新的关系

《大众软件》游戏评分

优点： 虚幻引擎的图像品质较好，正宗希腊风格的场景和衣饰。

缺点： 战斗单调枯燥，对话选项毫无意义，菜单界面不便使用，NPC智商令人担忧。


总评 7.0


“猴岛”的另类复活

■在《杰克·基恩》之后，你会看到另一款所有人物都会被你长时间留在脑海中的冒险游戏。



利用好“展开菜单”可以发现更多的秘密和乐趣。比起《杰克·基恩》，《吸血鬼的故事》更彻底地透着“猴岛”系列的影子，因为它的制作班底就是曾经造就了小盖和伊莲的那帮人马

吸血鬼的故事
制作：Autumn Moon Entertainment
发行：Crimson Cow
发售日：2008年11月19日

■ChinaAVG 龙翔

西方国家传统的万圣节，是每年各种形式的恐怖惊悚类娱乐作品推出的最好档期，这时候形形色色的妖魔鬼怪要是不使出全身解数把大家吓得魂飞魄散，就别想从观众腰包里掏出自己的年终奖了。和这些一般的恐怖口味不同，2008年万圣节期间发售了一款卡通画风、诙谐幽默的冒险游戏——《吸血鬼的故事》（A Vampyre Story），它给玩家带来了别样的惊喜。

“猴岛”血统，复古怀旧

游戏的故事并不复杂，1895年，在东欧一处叫卓克西瓦尼亚的蛮荒小村庄的湖心孤岛上，坐落着一座阴森的哥特式城堡。曾是巴黎歌剧院头牌女明星的莫娜（Mona）被吸血鬼沙罗迪男爵（Shrowdy）绑架后囚禁于此。在男爵的引诱下，天真善良的莫娜已经变成了一个吸血鬼，只是她始终不肯承认这个事实罢了。在她脑海中只有一个坚定的念头：离开城堡回到巴黎的舞台上，继续自己的歌剧明星生涯。一天夜里，沙罗迪男爵被吸血鬼猎人用木桩刺穿了心脏，莫娜终于摆脱了控制，她带着自己唯一的朋友——小蝙蝠弗德瑞克（Froderick）踏上了归乡之路，充满着黑色幽默的冒险之旅就此展开……

说起游戏开发的核心人物、Autumn Moon Entertainment的Bill Tiller可能不为人知，不过提起冒险游戏史上永恒的经典之一《猴岛的诅咒》，就该家喻户晓了吧，而Bill正是这一经典的缔造者。当年的《猴岛小英雄》继续后续游戏是LucasArts旗下的金字招牌，放浪不羁、笑死人不偿命的“毛头小子+野蛮女友”组合对阵一船“笨贼”的模式，影响了后来的一批游戏。只可惜LucasArts在抱住了《星球大战》这棵摇钱树后，放弃了利润偏低的冒险游戏市场。作为“猴岛”的主创之一，Bill Tiller坚信第九艺术不该向金钱低头，所以他们成立了Autumn Moon Entertainment，希望继续制作让人们欢笑的游戏，这款早在4年前就宣布开发，号称集结了“猴岛”创作班底的游戏可以说身负众望。

如果你曾对《猴岛的诅咒》情有独钟，那么上手这款游戏时会备感亲切，操控采用“一鼠走天下”的传统点击方式，“猴岛”独有的“硬币式展开菜单”又回来了，虽然这种操作方式不是最简便的，但直观生动，而且怀旧，很容易让一批老粉丝联想起10年前与小盖在猴岛闯荡的日子。当你右击鼠标，竟然弹出了……棺材？哈！既然小盖随身带着宝箱装道具理所当然，那么棺材对吸血鬼MM来说，晚上是一张床，白天就成了居家旅行必备的道具箱了。和大多数冒险游戏一样，数量繁多、稀奇古怪的道具是“鬼在江湖漂”必不可少的家当，好在制作者是怜香惜玉之人，不忍心拿莫娜当移动杂货铺使。所以莫娜看到如刀枪剑棍、锅碗瓢盆之类的辎重，会先记下它们的场景位置，在道具栏里只显示一个物品的虚像，当需要实际使用它们时，莫娜会变身蝙蝠瞬间飞去取来，这样就不用担心她那比牙签粗不到哪儿去的小蛮腰被道具压折了。不



可能在续集中出现的女狼人，看来前路多凶险呀！

过这样的场景切换到了后来比较频繁，小创意也就有些恼人了。

系统出新，人物出彩

游戏的画风看起来如同迪斯尼的卡通片，人物造型夸张滑稽，出场人物大多采用卡通的头身设计。莫娜的樱桃小口张开后露出两颗小虎牙，可爱动人，绝无吸血鬼标准的青面獠牙造型。阴森华丽的古堡、静谧祥和的村庄、热火朝天的运动场，这些唯美而妖艳的哥特式2D场景配合细腻的3D人物模型，确实可以看出“猴岛”原班人马的影子，唯一不同就是技术的进步带来了当年无法实现的视觉享受。游戏的配音与配乐也是看点，游戏原声配乐多达30多首，古堡中凝重诡异的管弦乐，小村中舒缓流淌的钢琴乐，风格各异与游戏进程节奏搭配相得益彰。而为了表现莫娜不谙世事、懵懂无知的性格特征，配音演员采用柔弱的法国腔英语，当莫娜娇滴滴的声音对外面花花世界提出哭笑不得的问题还一脸无辜时，我好似看到了一个女装版的愣头小盖。蝙蝠弗德瑞克是莫娜的忠实朋友，也幸亏这位老江湖相伴，莫娜才能多次化险为夷，别看它个子小，一口标准的布鲁克林区黑人腔，油腔滑调，吹嘘自己见多识广，对遇到的人和物都会做一番调侃。比如在马厩里，弗德瑞克煞有介事地和马说马语，在按摩院极力阻拦莫娜为贪婪的女老板“工作”而又不便于解释原因的窘态，都充分发挥了黑人喜剧电影中的元素。显然，它是游戏中最出彩、抖包袱最多的角色。

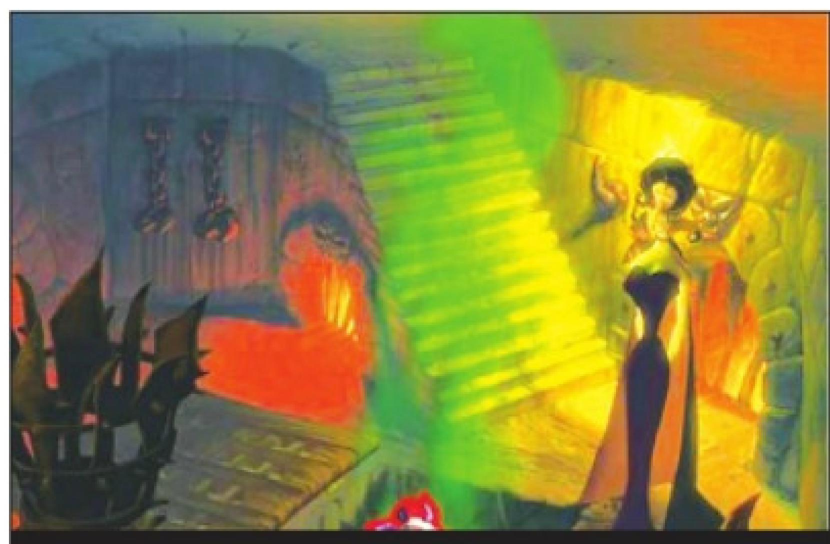
异想天开，恶搞无边

既然要继承“猴岛”的衣钵，把玩家逗乐才是硬道理。必须要承认，“猴岛”的最后两部作品被国内玩家接受，要托繁体中文版的福。《吸血鬼的故事》更多的是通过颇为隐晦的双关语和文化形象来恶搞当今的流行文化，只是国内玩家不容易领会其中的深意。例如在古堡的刑房里，玩家可以遇到折磨犯人的铁娘子（Iron Maiden）刑具，大脑袋蓬乱头发的奥兹（Ozzy）喷泉，还有一群躲在阴暗角落里的鼠帮（Rat Pack）。如果你了解欧美流行音乐的话，你会惊呼这里聚集了六七十年代的重金属天才、电吉他之神和爵士大师，这些叱咤乐坛的人物被恶搞成了吸血鬼家族的“资产”，也算是制作人对他们一种别样的致敬吧。如果你还知道奥兹当年在演唱会上曾被歌迷扔上台的蝙蝠咬伤了嘴，那就能在奥兹喷泉对蝙蝠弗德瑞克心有余悸的时候会心地微笑了。看守城堡船坞钥匙的石像鲁弗斯自恃饱读诗书，对莎士比亚、哈利·波特、苏斯博士（Dr.Seuss，《霍顿和无名氏》的作者）进行了善意而有趣的评价。游戏中的一句“I like Windows alright，but I'm not too fond of Gates”是数不胜数的双关语中的典型代表，直译为“相对门而言，我更喜欢窗子”，其实是说，“视窗系统还是不错的，不过盖茨可就不太招人待见”，这些特立独行的制作人不动声色地涮了盖大叔一把，保持着他们10多年来的本色。

前述的这些笑料对玩家的英文水平和文化背景知识有一定要求，不见得能博你一笑。好在游戏中还有不少无厘头的恶搞，其中有不少谜题的解决会让人哑然失笑。莫娜要想摆平那个顽固不化的石像鲁弗斯，为此要让它挪个位置好砸它个正着，而化解难题的关键是鲁弗斯头顶上便秘多日的渡鸦……各位骨灰冒险家已经灵光闪现了吧？祝大家有个好胃口玩下去。服装店老板娘的造型就是一公主身子、丫头命的黄脸婆，伺候完老的伺候小的，我高度怀疑制作小组中有这个角色的原型，所以设计了一段“吸血鬼伸张女权、为同胞争自由求解放”的情节，莫娜这么温柔，对老板娘好吃懒做的丈夫也忍无可忍的“该张口（咬）时就张口”了。最有意思的是，游戏中的某些桥段有意无意地在模仿或者说回顾“猴岛”系列。当按摩店老板和乐队指挥一语不合，开始互相挖苦讥讽时，我听到了至少有30个不重复的用来问候他人家庭成员的英文词汇，在佩服英语在某些领域的博大精深之余，我不禁想起这不正是《猴岛小英雄》原作里马戏团兄弟争执的翻版吗？


细腻精美的画面风格让阴森的城堡也变得很卡通


配角的戏份着墨不多，不过性格鲜明，让人过目不忘


蝙蝠不但是你忠诚的朋友，关键时候还是件重要的“道具”

旅途继续，意犹未尽

也许总是萦绕在“猴岛”的影子里，《吸血鬼的故事》没有制造出“猴岛”中那种真正令人捧腹的感觉，至多是会心一笑，可能部分冒险游戏玩家会略感失望。不过当你进入游戏，进入莫娜的世界时，每个角落都可能隐藏着有趣的事件，然后你会看到一款所有人物都会被你长时间留在脑海中的游戏。我想就算如此，你也该真心地感谢，这个年代还有一群执着的游戏制作人在坚持着看似不合潮流的信念。

最为遗憾的是，在经历了15～20小时与莫娜的奇趣冒险后，你会发现电脑屏幕跃然出现一行文字“欲知后事如何，且听下回分解”。4年等待迎来的只是三部曲的首部？Bill Tiller已经明确表示是这样。好吧！可爱的吸血鬼小姐就拜托你们了，希望明年我还能与莫娜同行。P

《大众软件》游戏评分

优点：唯美的哥特式卡通画风，妙趣横生而富有挑战性的谜题，拿捏到位的角色配音和契合场景的配乐。

缺点：笑料比较隐晦，对话稍显冗长，不易引起国内玩家共鸣，游戏的故事远没有结束。



总评 8.5



轮胎压出新境界

极限越野
制作：The Easy Company 发行：City Interactive
发售日：2008年12月19日

■《极限越野》带来了更为开放的户外赛车游戏，也许这是未来的潮流。


M4X第一次将越野和真实这两个令人向往的元素表现得如此吸引人

■上海 FXCarl

在开放的野外环境中冒险为什么不能是竞速游戏的主题？MotorM4X（后文简称M4X）开发小组带着这样的质疑展开了游戏的设计。经过两年的努力，我们看到了一款极具创新精神的驾驶游戏。

M4X的真实标准

“新标准”是M4X的关键字。在竞速游戏领域里，有一个特殊的定义，叫做“真实”。带有引号的真实是指玩家在游戏中可以选择去做的事情和游戏提供的可能性。当在现实中一些习以为常的事在游戏中无法完成时，玩家就会感觉到很不真实。有趣的是，玩家对游戏的要求会因为现实中人们受到的规则限制有关。举例来说，在街道上开车，想要停车后下车散步是一种很自然的想法，但大多数竞速游戏都无法满足这样的要求。反过来，在赛车场上开车，大家都知道想要随心所欲的下车时不太可能的，所以面对游戏限制禁止下车则不会感到有什么不合理。

那么，以真实的角度来看，以往的户外竞速游戏，大多离户外这个词太远，完全没有真实感……没有可以自由选择的道路，没有可以细节驾驭的车辆，更不提下车活动等内容。基本上只是一个赛道换成泥土、赛车换成越野车的赛车游戏而已。

M4X还原了很多真实的元素。譬如在M4X中，所有的比赛模式都没有那种纯封闭路线的赛事。只有Baja模式下有强制路线，在玩家的赛车离开赛道后会强制传送回赛道内，其余的模式均以计时点通过时间长短来作为评估标准。


无论石山还是浅溪都可无碍跨越

非比赛模式下的日常冒险更是“无法无天”，赛车可以在任何可行驶的路面上通行，辅以精湛的驾驶技巧，无论是石山还是浅溪都可以无碍跨越。更厉害的是，玩家甚至可以使用快捷键离开车辆，在一定的范围内以旁观者视角仔细查看车辆的情况。

平易近人的驾乘设计

在游戏驾驶的系统上，游戏中按下Q键就会激活一个对竞速游戏玩家来说非常陌生的仪表。这个表周边的环形表示车身的左右倾斜程度，仪表中央的竖线表示车身前后的俯仰程度，单位都是角度。红色标记代表危险的角度值，应当尽力避免。同时当指针的读数靠近红线时，读数指针本身也会变色以防被玩家忽略。


M4X的设计中将专业知识进行了很好的处理

除这个仪表外，在该仪表的右下方，还有一个动力分配的显示仪表。HI和LO表示车辆主减速的模式。HI是指高速，代表较高的极速和较小的扭矩——车子力气变小，速度提高；反过来LO指低速，代表较低的极速和较大的扭矩——车子极速降低，力气更大；同时，4个轮子全部点亮表示四轮驱动，两个轮子驱动表示两轮驱动。轮子之间可以点亮的标记是差速锁，会使得两个轮子的输出动力一致，且不会有速度差——较好的越野能力，较低的操控能力。

这些看似复杂的仪表承担的责任就是为玩家做引导，让玩家了解到越野是怎么回事——把专业和枯燥的知识不只是作为晦涩的文字提示，而是更进一步转化为游戏平易近人的内容，以便让更多人所接受是M4X的一大特点，在不知不觉中了解越野驾驶的知识是享受M4X游戏过程之外的额外收获。当然对新手而言，游戏的初始引导教程依旧不够完美。

作为一个新生的竞速游戏系列，M4X没有狭窄的赛道，只有开阔的空间，任由纵横的驰骋体验一定会获得更多玩家的青睐。希望在将来的日子里，M4X系列将会走得更远，带来更好的系列续作。在2009年第一季度，由俄罗斯1C发行的越野游戏4×4Hummer也会上市，看来越野驾驶这个方向已经成为将来一段时间内的竞速游戏热点了。作为一名前卫的玩家，你可不要落伍哦。P

《大众软件》游戏评分

优点：开放式的驾乘体验，引领未来趋势的游戏模式

缺点：游戏内容稍显单调，新手的引导过程仍需完善。

精品 总评



8.4



事件关注

实况足球十大罪状

KONAMI的实况足球（也就是WE或PES）系列游戏到2009年为止，已经推出了十几款正作。从早期不为人所知，到逐渐取代FIFA，成为中国玩家中人气度排名第一的足球游戏，奋斗的历程不可谓不难。但是打江山容易守江山难，进入PS2平台末期的PES5、PES6时代以后，实况足球的名气虽然爆棚，比赛的拟真性也达到了系列的最高点，可是固步自封、不求创新的阴影始终伴随着它，直到进入次世代，它在技术和开发理念的双重迷茫之中落伍了。PES2008恶评不断、PES2009虽然改善了手感、挽回了一些声誉，可是谁都能看出来，它的某些设计还不如PS2时代具有合理性。

你即将看到的这篇文字，谈不上是对实况足球系列的彻底批判，只是几个在对战电脑和真人玩家时心存怨念的家伙恨铁不成钢的呓语。从小D、小Y和老W的对战故事里，或许你也能找到自己的影子。但就算是选择性地批判，写着写着还是忍不住搓火啊……什么？你问小D、小Y和老W是谁？这个嘛……虚拟人物，切勿对号入座！

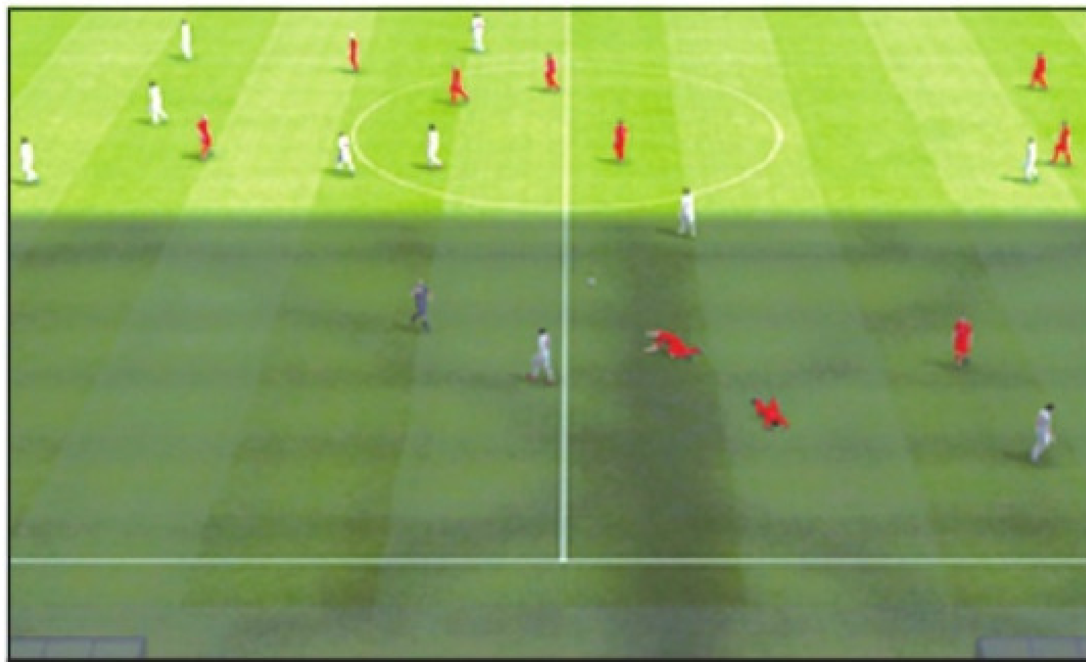
■策划 本刊编辑部 执笔 小D、小Y

十大罪状之十 判罚无度，尺度飘忽

比赛刚开始十几秒钟，小D的乔·科尔带球缓步前进，寻找突破或是传球的空当。刚跑了没几步，老W的卡里克呼啸而来，从侧面冲上来一脚把乔·科尔踹翻在地，乔·科尔在地上打了几个滚，开始抱着腿在那叫唤。小D也开始叫唤："这才刚开始比赛嘛！何必呢！"老W忠厚地笑着："试试裁判尺度，试试裁判尺度！"

一个非洲脸长相的裁判屁颠颠地跑了上来——红牌！老W的脸色变了："狗裁！狗裁啊！"小D笑了："这才是执法严明的裁判嘛，在现实比赛中你这一脚八成也得得张红牌。"老W咬了咬下嘴唇，嘴里咕哝着什么，但是小D听不清楚了。不管怎么讲，这会儿他心里很踏实，有了这么一个裁判坐镇，就像是头上顶着青天，你看这黑脸的裁判，难道不像包青天么？小D预计老W接下来会投鼠忌器，不敢再疯狂铲球，对于有"支撑腿毁灭者"之称的老W来说，这就等于是自废武功。不料老W根本不理这茬，小D一脸幸灾乐祸的表情反而激发了他心中的血性——或者说血腥。他开始变身为真正的毁灭者，这之后小D几乎寸步难行，只见切尔西的球员纷纷倒下，抱着腿在地上鬼哭狼嚎，不到半场，兰帕德、乔·科尔、巴拉克全都挂上了"黄十字"。不过，刚才那个出牌如出刀的黑脸青天就像突然把红牌搞丢了，这之后只出黄牌，但这对积累了丰富犯规经验的老W来说不算什么，"如何让每个球员都得黄牌，都只得一张黄牌"，他甚至可以写本书来讲这个。进攻被扼杀的小D以0：2落后了，小D红了眼，大喝一声"人在场上飘，哪能不挨刀！"埃辛像一辆飞驰的战车，一下把鲁尼踢翻在地，黑脸青天又屁颠颠地跑了上来——红牌！小D扭头看了看老W，他依然忠厚地笑着，小D只觉得一阵晕眩……

我们还记得在PES2008中那些形象鲜明的裁判，一种是小D们痛恨的"面裁"，他们大多是欧洲脸孔；另一种是老W所痛恨的"狗裁"，他们大多长着亚洲面孔。通常来说，一场比赛开始后看看裁判的长相，大概就能定下这场比赛的判罚基调。但到了PSES2009，裁判们已是"双兔傍地走，安能辨我是雌雄"。同一个裁判时而只给后场的身后铲球一张黄牌，时而又毫不犹豫地给前场的侧面铲抢一张红牌。在PES2009中，老W再也没有视裁判而收敛过他的杀伤战术，当然，偶尔也会因此发生连续两场被罚下5人导致0：3的悲剧，多少算让小D等人心里得了到了一点安慰。


一下铲倒两个人，裁判才给张黄牌



PES2009里的裁判都是神经刀

十大罪状之九 动作失真，身体最高

什么是PES2009中的Bug带球？那就是45度和90度的变向过人。在使用这种过人方法时，球员完全无视地心引力和物理惯性，敏捷得像一只猴子，即便是加图索，变向抹过对手几个球员也绝非难事。小Y对这个设计一向很不满意，在上一代中熟练使用R2来控球过人的他，发现到了PES2009中他对R2的掌握技术几乎成了鸡肋。还需要R2吗？后撤步拉球的极度弱化再加上操作方法的复杂化，R2几乎只有对电脑时才有用武之地，在与人对战时，保持身位的频繁变向过人又简单又好用，只需要十字键就可以完成。球员在做过人动作时几乎没有滞顿，卡卡、鲁尼等球星在变向后甩开膀子一跑，防守队员几乎都成了摆设。在现实中，因扎吉这样的特色球星进球率一点不低，但是游戏中应该怎么办呢？他既没有速度也没有过人技术，多样化的打法在身强力壮的技术流球星面前变得不值一提，谁不想用最简单的方式来取得进球呢？

极其好用的变向盘带


每个人都能像猴子一样灵活


卡位和协防被弱化了

过人还带来了另一个弊病，那就是卡位和协防的难度也随之提升。小D和小Y悲哀地发现，他们一向标榜的文明和技术打法在PES2009中已经难和老W抗衡，经常也只能粗野犯规来阻挡老W使用鲁尼、特维斯、C罗的盘带，否则将对这前场变态三人组的盘带无计可施。但是，对他们来说，最困难的也许不是技术风格的转变，而是观念的转变。以前哪怕用西班牙、AC米兰这些不怎么硬朗的球队也能踢出自己的风格。不过看看国内的电竞比赛里，大家似乎都转变的很快啊，不是用国米，就是用国米……

十大罪状之八
AI混乱，不知所云

小D和小Y多多少少都保留着这样的习惯：当角球罚出后的头球攻门被挡出后，习惯性地把足球转移到边路，而此时身边最空旷、最可能没有对方球员干扰的人物就是刚才角球的主罚者了。但是千万不要考虑这么做，因为一旦你把球直接传给这个人，你就会发现，角球都发出去好几秒了，这家伙还在角旗跟前磨蹭呢，这球一传过去，十回也得有九回吹了越位，剩下一回不会越位的，那是因为对方球员刚才在门前挣顶时摔倒了，晕乎乎还没爬起来呢。

在真实比赛中，你很难想象角球的主罚者在罚出球后会愣在原地，而不是立刻投入二次进攻或防守。但在实况系列，特别是到了PES2009里，这种情形出现的机会就越来越多了。不仅角球战术中如此，就连进攻中球员的跑位和接应也会出现这个问题。以前，不管在什么样的情况下，你的队友都会根据场上形势立刻对抢断、传球等动作作出反应，但到了PES2009里，边路助攻球员在传出球后，即使明显在边路存在一个大空档也不会向那里跑位，反而立刻归位忙着去防守；而最极端的情况出现在前场的反抢上：如果你在中路断球可以长驱直入还好说，如果你在边路断得来球，此时因有人防守无法内切只能沿边路下底的话，看一眼小地图你就会发现，你的快马已经衔枚疾走了三大步，可队友们还在按照既定“程序”跑回去防守。这时，如果你把球带到底线试图传中，会发现禁区里甚至没有人——你的队友正在退防，而对方的后卫线也在毫不犹豫地往前压上。这些人好像从来没有考虑过一个问题：球呢？球呢？！


想传中，哪有人？

十大罪状之七
转会名单，拒不更新

当小Y和老W一起踢球时，总会听到老W这样的话：“‘贝巴’怎么不在曼联队？这个‘西米奇’还在米兰么？听说国米买了夸雷斯马，在哪儿呢？”

是啊，这几年只要你抢鲜弄来PES2009的英文原版，而不去等待各种补丁的话，球员的转会就成了大问题。当你拿到新出炉的PES2009时，翻开随便一支球队的大名单，你可以看到好多在某个队里“赖着不走”的球员。西米奇就是其中一例。看一下资料，原来在2008年8月11日AC米兰俱乐部就宣布，32岁的西米奇转会法甲摩纳哥队，签约两年。但到了10月底发行的PES2009里，西米奇还是球队中的一员，数值看上去也不算很差。于是在比赛中，一旦米兰队“150岁防线”上的“爷爷们”状态不佳或受伤下场，西米奇就可以堂而皇之地替补上场，圆了他在米兰6年也踢不上主力的梦想。同样是在8月底，在切尔西队打不上主力的赖特-菲利普斯禁不住金元的诱惑转会回到了曼城，但看看PES2009，“小赖”还是切尔西队的球员，在这个队默认的433阵型里替换卡劳打左边锋，那真是如鱼得水啊。正所谓



不一定总是有人在边路接应

“该来的不来，该走的不走”，同样的例子不胜枚举，像舍甫琴科等大把的球员，在PES2009原始阵容里也只能乖乖待在一支他不属于的球队。

这里的问题是，你根本无法搞清PES系列的最新转会名单是截止何时的。一般来说，在FIFA的每一代作品里，总会在开始的版权界面标明转会截止日，但那只是个理论值。只要在这个日子前后有重量级的转会，FIFA的开发者依旧会更新转会名单，虽是举手之劳，但所谓勤能补拙，不在这上头落下话柄。PES2009的转会截止何时就很难讲了，虽然你能通过注册球员的选项，几秒钟就能把你需要的球员弄到手。可越是轻而易举，越凸显出PES2009开发者的懒惰。这种懒惰的特质可以说已经融入了整个游戏开发的骨子里：那些从WE5开始就端着肩膀走路的球员，直到PES2009还是显得步履生硬；比赛结束后的球员特写永远是面无表情；游戏引擎一万年没有更换……就连原本应该让人激动人心的夺冠场面也看得人了无生趣——同样欢呼、捧杯、“撒纸钱”、合影的过场脚本从PS2时代就没怎么变

过。到了欧冠模式中仍旧没有变，唯一不同的是，这次举起来的是个真的大耳杯。


阿布老爷，放我走吧！


夺冠的场面看了一百遍了……

十大罪状之六
细节改变，从未考虑

国足与叙利亚大战，被人家打进一记漂亮的勺子点球。看了这场球，老W也忍不住问大家："实况里能打出勺子么？"答案是：不能！和FIFA系列每一代都给玩家带来一些细节上的惊喜相比，实况中类似的细节设计真是干瘪到了极致。在PS时代，实况系列因为画面奇差、手感奇好，大家也很少讨论这个问题。但不讨论这个问题不代表没有这个问题，实况的开发者竟然不能知耻后勇，反而得过且过。看看如今的FIFA游戏里，有些设计的确要比实况中真实一些，比如当你的球队一球落后，比赛也已经进入补时阶段时，FIFA里的守门员一定会冲到前场，碰到角球时还能上去顶它一头；实况里的门将则习惯了四平八稳，管它输几个球，我没有再漏一个就对得起大家了！

另外一个不可理解的设计是，实况中守门员开贴地的门球时永远只踢给固定的一名队员（它甚至不是离你最近的那个人，而是固定的一个人，就算你转个角度对准别的队员也不行）。这样的设计不知有何凭据，反正现实的足球比赛里可没有这样的场面。如果说让点球手打个勺子那是花架子，那么守门员助攻与开门球的问题为什么就从未被考虑过呢？不知道除了说这些开发者懒惰，还有什么更适合的形容词。


永远只能开球给同一个人


界外球只有一个人接应？

十大罪状之五
技术落后，手感失调

记得PES系列第一次发行PC版那年，大量的PC玩家兴奋了半天后发现，自己的电脑根本不能完美运行这款游戏。不是说它画面多好、特效多靓，你确实可以跑得起来它，只是一到大禁区里人多时就卡得不行。这个问题直到PES5发行才算彻底解决。进入次世代后，优化的问题就变得越发明显。PES2008的Lag问题，恐怕不少玩家至今还历历在目，用不着在这里多费唇舌了。连老W这样一向很喜欢尝鲜的家伙也总是和他的朋友对战PES6，因为他的电脑只能用最低画质运行PES2008，而他听说了很多可怕的传闻，比如PES2008的回放爆慢、低配置下守门员等于傻子，等等等等，吓得他直到彻底更新了一次电脑硬件之后才敢染指这款"神作"。

实际上，PES2008的这次Lag丑闻不仅出现在PC版上，Xbox 360和PS3版都严重地存在这个问题。这也导致媒体在为它评分时，仅仅通过Lag一项就可以扣去2分。最可怕的是，这种Lag导致每个平台版本的手感非常不一致。即使同是体验PC版，是否打开垂直同步选项对手感也有很大的影响，而实际上，你根本无从知道游戏设计者最满意的手感是什么——这主要就看你花了多少钱置办你的电脑硬件了，一切跟着感觉走。而出现在这一切背后的就是KONAMI的开发团队无法吃透次世代的开发技术，只是PC版优化得不好还能说得过去，本来日本厂商给PC上发行游戏就像是后娘养的，但Xbox 360和PS3版都严重Lag就是技术问题了。看看PES系列最近的几代，画面特效没有显著提高、人物贴图也非十分精细，但就是那样生耗系统资源，比之同样画面效果的FIFA系列远远不如，更别提大量更新动作捕捉了——这个几乎已经成为业界标准配置的技术看起来就没有用在这款游戏的开发上，要不怎么里面的球员走路就那么生硬呢？


PES2009的画面只有少许改善

十大罪状之四
坐吃山空，新意寥寥

在前言中，我们已经说道，实况系列已经到了一个非常尴尬的境地，在它的手感和拟真度达到了一个相对的顶点之后，游戏设计者已经迷失了，不知道下一步应该如何去改变。说到改变老W从PES2008开始就听说了"一球成名"这么个模式，当然这个译名不太贴切，最终到了PES2009里被翻译成"绿茵传奇"。不管怎么样，这可是实况系列近年来加入的最有创意的系统了。你要知道，现在大师联赛已经模式化，欧冠也就是用自己喜欢的队通关一次，要想提高自己对实况的爱，除了对战，就只能寄希望于绿茵传奇了。老W很有先见之明，在绿茵传奇里练了一个中场球员。



PES2008一度没有几台电脑能完美运行



PES2009的下底传中落点不同了

他发现自己站在球场的中心，真是要风得风、要雨得雨，一场下来，传球加助攻，好像应该是硕果累累。可比赛完了一看统计，自己的有效数据没有几个，甚至连助攻都没算在他的帐下，不由得气得暴跳如雷。但是在得知小D的情况之后，他又不由得喜笑颜开。原来小D很不知死地练了一名前锋，结果这个初始数值平均只有70多的家伙只有踢20分钟的体力，哪怕有心抢点，也跑不到位置上去。

除了不够完善的绿茵传奇之外，从进入PS2时代以来，实况系列的总体框架就从来没有变过，在PES5、PES6达到一个顶峰后，游戏的设计者似乎一门心思地在继续改善游戏的平衡性和拟真度，但实际上最近的两代PES根本没有沿着PS2时代成功的路线发展，每一代的手感变化、细微的控制都有不小的改变。设计者显然也不希望每一代发售之后都让玩家指责为不思进取和新意寥寥，因此很想改变些什么。可这种屁股指挥脑袋的改变根本不是出于开发者有意识地“进化”，而是被动地为了改变而改变，结果就是作出了大量匪夷所思的变化。PES2008除了手感大变、某些进攻套路太容易进球外，身体的依赖性也被大大提高，成了技术型玩家的噩梦。PES2009的手感也有很大变化，但是至于它是不是回到了经典的手感，这一点可就众说纷纭了。而到了这时，我们应该看到，实况足球在最近的三四年发展中根本没有清晰的理念，而是像暴雪改变《魔兽世界》的种族天赋一样，不是以平衡性为追求，只是过两天改改，给你个新鲜感而已。

十大罪状之三
操作大改，跑位大变

说起这操作大变，就要从小Y的一次勇敢探索说起。小Y自从发现PES2009的盘带方式有所变化以后，一直不能适应这种变化，打出前作那样风生水起的配合。而最要命的是，这一代的控制方式也有很大改变，以前很多代里，玩家都喜欢使用全手动模式切换球员，可以做到随心所欲，想要谁就切到谁。哪知道这一代里全手动模式几乎变成了消极控制的代名词，不主动切换就可以让电脑去带球，于是很多人只能选择半自动模式。在这样的困境下，小Y发起了勇于尝试全手动模式的宣言。他认为这样做有很多好处，其中最大的好处就是可以让电脑球员自己传来传去、带来带去，自然能减少盘带的失误率，他只要在自己固定的位置上发挥好就万事大吉了。可是，小Y踢了好几场，沮丧地发现这种控制方式需要你花费很长的时间去适应，而且如果你总是自己不控球，就很容易丢失踢球的节奏，就像在绿茵传奇里长时间不拿球就会变得有些迟钝一样。最后他无奈地放弃了全手动，用回了半自动，尽管在半自动模式里电脑切换球员的瞬间经常引起防守失位，或是让本来禁区外的铲球变成了禁区内。但用小Y的话来说：“尽量避免这些缺陷，也能踢出好球……”



绿茵传奇：三无前锋的煎熬

PES2009对某些操作和球路的改变极为弱智，永远也使不上劲的脚后跟传球、永远也无法判断方向的近距离直塞球，这些变化恐怕还不如PES2008呢。看来以后踢球只能尽量去避免这些缺陷了。


直塞球变得十分弱智


全自动模式的确失误不多

十大罪状之二
致命Bug，后果严重

在老W的强大压力下，小Y只得去寻找新的思路。在双方本身水平差不多的情况下，一方如果掌握了非常个人化的绝技——对老W来说，那就是铲球和对犯规的利用，另一方也必须拥有相应的绝技来保持对抗。虽然小Y一直不善于罚任意球，但他发现对付老W这样爱使用犯规战术的人，不掌握一点任意球的技术是绝对不行的。很快小Y就找到了办法，以长传为基础的、25米以内的任意球有着极高的命中率！尤其是贴地的任意球踢法，既简单又好用。除此外，角球直接进球的操作方法也不算困难，最



这里的Bug任意球真好进

有趣的是，对方放在球门线上的后卫通常是作折射入球的“桩子”存在的，他对直接飞来的角球毫无判断力，他的存在反而会影响守门员对球路的判断。

有了这两项绝技，小Y算是勉强可以抗衡老W的犯规战术了，不过他明白，自己要走的路还很长。最近小Y在网上搜罗各种PES2009的另类打法，例如怎么在禁区内假摔成功等。不过，同事老P信誓旦旦地告诉小Y：“不管你研究什么邪门战术，老W都会研究出破解之术的。”小Y并不怀疑这一点，他想起来上一作PES中，老W曾经发明过一招破坏点球的打法——点球还能被破坏？你肯定想不到吧，其实很简单，在对手赢得点球并主罚时，防守一方不停按铲球键，在踢点球那一刻镜头会切换到普通视角。这时候如果禁区外的防守队员旁边有对方球员，并将其一脚铲倒，即便对方点球罚进，裁判也会立刻鸣哨，判罚一个禁区外的任意球——那个点球呢？自然是凭空取消了……

在练习任意球和角球直接踢进的打法时，小Y心里一直在想：“这打法有



点球也能给你吹到禁区外

那么一点不厚道，不符合我这个纯技术流一向的大家风范，要是老W针对这一点说我怎么办？”转念又一想：“管他的，他还老铲我无球队员和利用电脑裁判的软弱呢……”

十大罪状之一
球场暴力，罔顾生命

比赛开始了，小Y开球。舍甫琴科将球拨给小罗，开始向前跑。刚跑出两步，守候已久的鲁尼将他一脚放翻，裁判没有鸣哨。持球的小罗一见前方的接应队员突然倒地上滚了起来，只好战战兢兢地回传。“这裁判！难道就不管这种事么！”小Y叫了起来，他扭头怒视着老W，老W依旧忠厚地笑着，不说话。很快小Y就明白了：比赛时间才过了10多分钟，一次界外球后，屏幕上突然出现了舍甫琴科扶着腰的蹒跚身影，开场无球跑动时挨的那一记铲埋下了定时炸弹，现在终于爆炸了。小Y打开替补名单，看着蓝黑箭头的帕托、因扎吉等人，无奈地摇了摇头。

比赛继续进行，小罗在左侧持球前进，卡卡在中路接应，维迪奇在两人中间位置防守。小罗做了个假动作，在维迪奇愣住的一瞬间快速杀到大禁区左侧，不料维迪奇并没有追上来防守，而是扭头直奔近处的卡卡而去，一脚飞铲，裁判鸣哨！已经近乎单刀的小罗傻傻地停下了脚步，扭转身看着皮尔洛在距离自己遥远的地方，距离球门35米处的禁区正前方主罚任意球，而只得到一张黄牌的维迪奇正一脸得意地参与排列人墙的工作……至于卡卡，带球也要被铲，不带球也要被铲的他，即便是A级的受伤耐性，也很快挂上了“黄十字”。看着另一边一瘸一拐，走起路来已经像一个丧尸的小罗，卡卡心中一阵惊悚，他望了望场边，没有救护车的影子。他明白，永远也不会有救护车了……

PES2009中的铲无球队员，堪称足球游戏领域的一大创举，它让其在足球游戏的外衣下，又增加了格斗游戏的重要元素。也许很多人永远也不会想到铲无球队员这个点子，因为球场上最应该关注的应该是对方的有球队员。从这个角度来看，发明铲无球队员的老W堪称是个极具开拓精神的玩家。铲无球队员有哪些好处？如果对手的盘带功夫了得，难以防守，那么对无球队员的严重犯规可以立刻中断比赛，阻止对手的快速反击；即便裁判秉持有利原则不中断比赛，频繁挨铲的无球队员也很容易积累下伤势。像卡卡这样的球员，突破起来几乎无法阻挡，及早在他还没接到球时一脚放翻，岂不是免去了后顾之忧？PES2009中全手动和半手动切换模式的存在为铲无球队员的打法提供了温床，KONAMI的开发人员在看到PES2009中被糅合进这么多橄榄球游戏和格斗游戏的思路，不知道做何感想。最绝的是，PES2009里已经没有了重伤时显示的“救护车”图标，球员重伤后就只能在替补席边干坐着。写到这里，我们不得不再次感叹一句：永远也不会有救护车了！P



在被铲之前赶快进球



救……救护车呢……

事件关注

真实至上

——从NBA 2K9看近年篮球游戏的发展

NBA 2K9的PC版已经上市了一段时间了，各位篮球游戏爱好者对这款PC篮球游戏史上最强音想必已是有了一定的了解。本文将通过分析篮球游戏在攻、防两端的系统进化以及篮球游戏对比赛节奏的把握来侧面解读2K9是如何成为一款伟大的游戏的。





■重庆 Jump

作为一项得分频繁的球类运动，现实中的篮球运动总体而言还是崇尚进攻的。要想赢得比赛，你必须得比对手得到更多的分数。纵观整场篮球比赛的进攻，出手数×命中率=得分。所以想要得到更高的分数，就需要更多的出手数和更高的命中率。转化到篮球游戏中，一款篮球游戏的进攻系统也相应的必须在出手数和命中率两个变量上做文章。出手数更多的受到防守行为的影响，篮球游戏的进攻系统所能关注的焦点便集中在命中率环节上了。

进攻：命中率机制的合理性

我们都知道现实中的篮球运动是一个概率游戏。打开NBA官方网站，你就能找到所有球员的历史技术统计，而其中关于进攻的数据中，最重要的两项数据便是场均得分和命中率。这两项数据表明了不同的球员有着各不相同的得分能力和得分效率，强者如闪电侠韦德可以场均掠下29分，而饱受伤病困扰的麦克格雷迪便只有15.4分入账。高得分并不意味着高效率，如前著名铁神凯文·杜兰特在其新秀赛季总共投出205记三分球，其中只有59粒命中，Miss率高达71.2%，他每投10个三分球就会有7个砸框弹出，饶是如此，他仍凭借全队第一的出手次数在新秀赛季交出场均20.3分的成绩单并荣获赛季最佳新秀。在一款典型的EA式篮球游戏中，球员现实中的得分能力往往会被直接编译成球员在球场上的得分命中率。“巨星动作”是这种理念发展的极致：当超级巨星拿球并使用巨星动作花哨地得分，他们就理所当然的不可阻挡。于是我们滑稽地看到了拉希德·华莱士在三分线外夸张的勾手入框，或是大神布莱恩特腾空而起完成物理上绝不可能的穿越他人的手臂扣篮，因为根据巨星动作的命中率，这些出手便理所当然的应当转化为进球。毫无疑问，这是愚蠢的。后来，在NBA LIVE 08中加入的“热区”系统更加让人摸不着头脑。的确，现实中每名球员都有着自己命中率较高的投篮区域，这是一种基于长期训练和比赛的积累，更类似于一种固定手感，然而到了NBA LIVE系列手中，这便成了另外一种不合理的命中率系统：荒唐的射手雷阿伦进了三分线就找不到篮筐，而布莱恩特又一次成了神，他可以在半场以后的任何位置以匪夷所思的命中率将球送进篮圈。

不得不承认，这个系列游戏相当一根筋，但并不意味着玩家必须忍受这种来自火星的篮球游戏方式。现实中篮球比赛的进攻是一件复杂的整体工作，但凡阵地进攻，总体而言都是围绕着一个重心：以战术或个人能力牵制对方的防守，让最有把握将球送进篮筐的家伙面对最轻松的防守并将球即时送到他的手上。命中率一方面由球员自身属性决定，另一方面也受到出手时机、防守强度、手感之类的因素影响。相对于EA式的一锅端命中率机制，2K系列在命中率问题上显得要严谨许多。每一作中球员的基础得分能力都由其现实中的当赛季命中率决定，而他一场究竟能得到多少分取决于玩家给他多少出手机会和他



全明星动作：作弊器一般精准的进球感受

将以何种方式来处理这些出手机会。勒布朗·詹姆斯这种家伙几乎就不会挥霍玩家给他的出手机会，无论是杀入内线爆扣还是外线投射，小皇帝都有着惊人的得分率。而得益于强壮的身体和协调能力，即使面对很强的防守压力，詹姆斯这样的球员也能保持不俗的掠分能力。然而，如果玩家硬是要身高不足的艾弗森如詹姆斯一般直挺挺地去冲击对方身材高大的内线球员，那么结果多半是灰头土脸吃到一个丢脸的大帽。正确的做法是，利用AI灵活的脚步和速度来争取出手的空间，只要有任何转瞬即逝的机会，前得分王都是不会让你失望的。总体而言，2K9中的命中率机制要复杂多变，也更符合真实篮球的特点。

防守：防守设定的飞跃

篮球运动中，防守最直接的目的是降低对手的命中率，从而限制对手的得分。区别于足球等运动的防守，终结对手的进攻并不是篮球防守的第一要职。如抢断、盖帽、制造进攻犯规等能直接



正确的球员，正确的进攻手段：事实告诉我们，AI是不可能如小皇帝一般横冲直撞的。


在2K系列里，明星特长只意味着擅长的得分手段而非超能力

终结对手进攻，直接帮助球队取得比对手更多的出手次数的防守行为应当归于极端情况。现实中的篮球防守是使用脚步移动，站位和身体来限制对方进攻人员的移动范围，影响其投篮节奏，逼迫对手在有限的进攻时间中以不合理、得分效率低下的方式仓促出手，从而达到降低对手命中率的目的。说穿了，篮球运动无论攻防，其思路都是围绕着命中率进行的。

而篮球的防守却一直是篮球游戏系统最困难最不好设计的环节。原因无它：玩家在篮球游戏的防守行为中很难获得足够的操作感。如前所述，篮球的防守重点是脚步的移动，能够直接给玩家带来操作感的防守行为，如抢断、盖帽都只能算是防守中的极端情况。类似情况如果在游戏中出现得太过频繁，那么只会使游戏显得失真。在以往EA系的篮球游戏中，防守要么出现极端情形，如盖帽抢断，要么就形同虚设。防守球员没有重心，仿佛不会受到地心引力一般在场上轻飘飘的滑步，玩家自行操作防守球员进行有效防守站位几乎是不可能的任务。在防守这一点上，曾经的2K系列做得也不好。初入次世代的NBA 2K6、2K7中，玩家虽然能够使用右摇杆做出一些防守站位的动作，但考虑到摇杆定位的精确度，重心迟缓的防守球员在进攻方球员高速运球并做出变向假动作时显得十分无助，外线防守仍然如滑冰一般难以掌握。于是玩家往往干脆放弃外线防守的操作，放手让CPU控制的NPC球员去盯防，关键时刻再切换过来抢断或盖帽，影响最后一投或封堵传球路线。

到了NBA 2K8，2K Sports在防守端引入了按键自动盯防设定，玩家只需要按住防守键，防守球员便会自动盯防住对方的进攻球员，用脚步移动和身体堵住对方进攻球员的运球路线，不同防守能力的球员使用自动盯防效率也不尽相同。尽管表面上看，自动防守只是引入了CPU辅助的外线防守机制，使玩家不至于在外线防守时丢位。但一个简单的操作改进却使得外线防守不再是碎步滑冰和可有可无的摆设，玩家可以明显感觉到自己在“操作”着防守。引入自动盯防系统之后，篮球游戏的防守端操作基本开始遵循以下模式：自动防守盯住对手，对手变向运球或使用假动作变向时再微调方向来封堵对手的球路。从可操作性角度上看，这无疑是一次飞跃。到了2K9中，自动盯防系统再一次进化，盯防时有了9个位置的微调变化，这使得玩家在自动盯防操作的同时便可以预判对手的运球路线，或主动防守对手的强侧，或贴身防守对方的投手，或在较深的位置防守对手的突破。如此一方面细化了防守操作，强化了玩家的防守手感，另一方面，也使得游戏中的防守设定更加贴近现实的篮球比赛。至此，像模像样的篮球游戏防守系统才算是有了雏形。

比赛节奏：细节调整的智慧

24秒进攻违例和8秒半场违例使得篮球运动在保持高节奏攻防转换的同时，从规则上大体保证了双方有着均衡的出手次数。游戏总归只是游戏，篮球游戏和现实的篮球比赛最直观的区别首先在于比赛时间的不同。现实中的比赛12分钟一节，而玩家不大可能每次都花上接近一个小时来打上一盘游戏，但玩家往往又希望在游戏中打出接近真实比赛的比分。EA系的篮球游戏因为防守系统的薄弱，对战时半场攻防总是难得一见，基本进攻套路便是第一时间给超级球星喂球然后迅速用“全明星动作”或“热手区”之类的外挂系统得分，攻防


用你的脚来防守，而不是你的手

转换不过数秒，省时省力，比赛时间减半仍然可以轻松打出火星比分。进攻系统和防守系统有一头失衡必然会导致比赛节奏失真。相对而言，2K9对比赛节奏的把握倒是进步了许多，攻防两端相对平衡，慢下来的半场攻防都能打得有声有色，快起来也能脱缰野马一样对飙三分，除了防守系统的进步，这也得益于开发者对球队特性球员特点的了若指掌。

不过，相对真实的比赛节奏也造成了一个新的问题：比赛节奏接近真实了，比赛时间减半，出手数差不多也要打个对折，如果命中率再和现实比赛保持一致，打出来的比分岂不是也要折掉



更真实的比赛节奏是贯彻更真实的战术的基础


热手区的想法不错，但做进游戏里却成了投篮作弊器二代

一半？无奈，只得适度调高命中率，可问题接踵而来：优秀的内线选手场均保持个六成左右的命中率不是难事，略微调高到七八成吧，立马就有人抱怨内线过于强悍近乎Bug，手动调整Slider降到六成左右吧，和外线差不多的命中率一比又没有太大的价值，玩家又不大爱用了，更何况丢掉内线进攻就丢掉了半场攻防的重心，进而牵连了整个游戏的比赛节奏，得不偿失。体育游戏始终在游戏性上有这个矛盾，要保持娱乐性便不可能在真实性上做到尽善尽美，毕竟游戏不是竞技运动。不过好在内线进攻问题并不难解决：在对方高大球员未持球时多采用绕前防守来减少其持球数，当其在低位持球时果断进行包夹，这也是现实比赛中对付超级中锋惯用的战术。2K系列的优点在于大部分对现实篮球的理解都可以运用在游戏中，懂篮球的人肯定要比不懂篮球的超级系玩家获得更多的乐趣。

结束语

篮球游戏进化至2K9这一作基本算是在游戏的真实性和娱乐性之间达成了微妙的平衡，合理的攻防系统造就的趋近于真实的比赛节奏是这一平衡最重要的基础。接下来只要能够保持原有的系统再引入更真实的物理系统，加入更多的球员动作和继续进化画面，2K系列就会继续保持其最优秀的篮球游戏宝座。而转战次世代主机的Live系列目前还看不到翻身的希望，但根据他们的FIFA系列在与PES系列的长期较量并在近期夺得半壁江山的韧劲，未来的Live系列作品仍是有关注价值的。篮球游戏系统下一步将如何进化，让我们拭目以待。

事件关注

那些逝去的追随者
“暗黑Like”游戏面面观

2008年6月28日，一个令所有ARPG爱好者奔走相告的日子，暴雪于当日WWI公布的《暗黑破坏神Ⅲ》，其超高的人气让旁边的《巫妖王之怒》一时间黯淡无光。现在距2000年6月29日发售的《暗黑破坏神Ⅱ》已有8个年头，作为ARPG界里程碑式的作品，“暗黑”令人着迷之处，在于它简单却惊人地易于让人上瘾的游戏内容，博大精深的装备、合成系统以及符文之语等。游戏里的任何东西都有自己的用处，配合强大的合成配方，你总能在这些将一些看似无用的东西变废为宝。简单的游戏方式使得这个系列从诞生之日起就成为众多厂商竞相模仿的对象。历史上曾出现过不少“暗黑Like”游戏，也不乏叫嚣着要超越“暗黑”，但总是高调登场黯然退场。就算有一些作品曾经在ARPG界引起过几丝涟漪，也因为各种原因而未能形成太大波澜。这些作品里不乏精品，只是生不逢时；有些则一塌糊涂，沦为笑柄，碰到这种情况我们也只能怪厂商太急功近利，毕竟开发时间在那摆着。在静待“暗黑Ⅲ”降临的这段时间，就让我们一起回顾一下这些游戏，或赞赏、或批判。



等待喷薄而出的《暗黑破坏神Ⅲ》

■陕西 Oracle

★竞争

在早些年的时候，暴雪刚凭借《星际争霸》站稳脚跟，还远没有现在的Activision Blizzard气势逼人。当时的“暗黑Ⅱ”虽受到玩家的热烈追捧，但媒体评价并不算太高。与那个年代《辐射2》《博德之门Ⅱ》高达9.0以上的媒体评分比起来，“暗黑Ⅱ”的8.5分确实算不上太耀眼，与初代比起来，9.6的分数也让本作有点相形见绌。那个时期的类似作品更多的并非是“暗黑”系列的模仿者，而是竞争者。当然，从“暗黑”初代便发扬光大的一些元素，在这些作品中依然可以看到。

救世传说（NOX）
Westwood 2000年

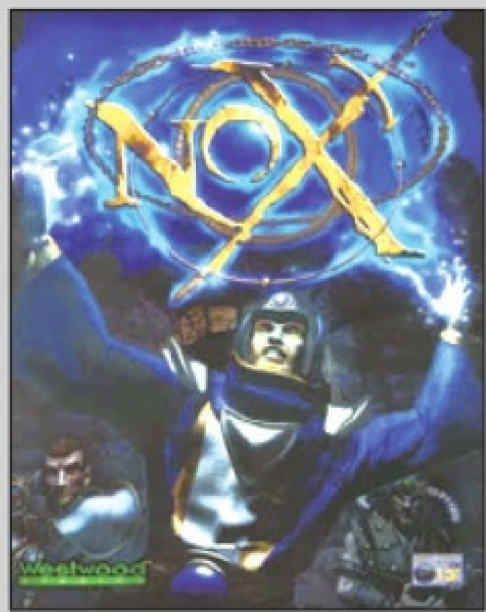
时间退回到2000年1月31日，《救世传说》横空出世。由于恰逢“暗黑Ⅱ”发售前，因此在历史上这款游戏是作为“暗黑Ⅱ”的强有力竞争者的出现。日薄西山的Westwood也试图凭借卧薪尝胆开发4年之久的本作翻身，这一切似乎从开始就给游戏蒙上了一层悲壮的色彩。

《救世传说》给当时的ARPG界带来了一些新鲜的元素，比如独创的视线设计：你能看到的地方是有限的，如果有什么东西被柱子或墙挡住，那你是看不到的。你可以将其理解为一个2D和3D结合的玩意，初上手可能会有所不便，但习惯了便会体验到这样设计的种种妙处。在单人游戏上，本作提供了一个极为出色的故事，你有很多可以自主的选择，3个角色的起始方式并不相同，但巧妙的情节设置仍会使故事导向同一结局。相比于“暗黑”中以MF（Magic Find，顾名思义，就是寻找魔法装备）为主的角色培养，本作更加强调动作性。丰富多彩的联机对战模式也让其在发售前就赚够了眼球——夺旗、竞技场、死亡竞赛、占山为王这一系列取自FPS成功经验的模式，哪怕是到现在看来也算足够新颖。

作为和“暗黑Ⅱ”同期竞争的作品，平心而论，本作的画面在技术上有着显而易见的领先——游戏中很多东西会随着你的碰撞而发生位移，并且绝大多数可以破坏——物品打破时的细节表现令人印象深刻。《救世传说》提供的最高分辨率为1024×768，虽然在当时也不算很高，但比起“暗黑Ⅱ”的800×600还是有着很大优势。但这一切都在暴雪设计师们优秀的美工和整体氛围渲染下黯然失色，厚重感尽失。此外由于受到操作上一些缺憾的影响，比如你不得不一直按着鼠标才会让角色行走，Weatwood在本作中想要力图实现的动作性也大打折扣。但让本作从发售时的备受赞誉逐渐走向落没的，却正是Westwood精心打造的联机模式。

虽然这只是在2000年，但所有厂商已经从当年“暗黑”的成功上看出联机模式对一款产品寿命的延长作用。前面已经提到本作在联机方面有诸多模式，但这些看似丰富的模式最致命的问题在于：它没有提供合作模式（这个模式是如此重要，以至于最近几年，一些FPS大作比如《使命召唤》也都加入了合作模式）。一味套用FPS的联机模式并没有获得预期的效果，相比在联机中被对手杀死拿走装备，一起刷Boss掉装备显然更加轻松愉快。如此“丰富”的模式也在很大程度上分流了用户，使得每个模式的玩家黏着度都不是很高。很多玩家玩“死亡竞赛”没几天便厌倦了这一模式，转投“暗黑Ⅱ”无尽的MF中了。

这一切Weaswood并非没有看见，之后还以免费下载的方式提供过一款资料片《救世传说——无尽追寻》（NOX: The Quest），除改进了游戏中各角色的细微设定外，最大的变化就是提供了一个6人合作冒险模式。然而此时市场上已到处是对“暗黑Ⅱ”“神作”的美誉，没有看到有这么一款ARPG界的新星，在顽强地闪耀了一下微弱的光芒后，陷入了永久的沉寂。值得一提的是，本作在不久前被国内民间爱好者汉化，也算是了却了当年想玩却有碍于语言因素而无法体验本作的老玩家的一桩心愿吧。


NOX封面


在那个年代难得的丰富的画面细节

杀技及奥义也是玩家乐此不疲的研究对象，相比前代几乎单线的情节，二代加入了更多的分支，并在操作上有所优化。多人联机更加吸引人，由于每个玩家都控制着两三个人物，所以看起来就像一大票人马在共同冒险。

地牢围攻（Dungeon Siege）Gas Powered Games 2002年

《地牢围攻》系列游戏如今也算是枝繁叶茂了，起码比起"暗黑"本作还有个未来版的《太空围攻》这么一个分支。严格地说，本系列并不能归入"暗黑Like"游戏，从系列第一作开创的小队战斗、熟练度设定都显示出与"暗黑"迥异的风格，只能装备上依稀看出有些"暗黑"的影子。但这一系列在ARPG界足够知名，作为当年微软旗下最强的ARPG，也是笔者在这里介绍本作的理由。

提到《地牢围攻》不得不提它的设计师Chris Taylor，这位天才般的游戏设计师在1997年制作的《横扫千军》凭借先进的技术与理念成为即时战略领域不可磨灭的经典（当时也是《星际争霸》的最大对手）。《地牢围攻》是他首次涉足ARPG领域，从本作中我们同样可以看到继承自《横扫千军》的一些理念，包括在那个年代堪称惊艳的3D画面以及战略与RPG共存的战斗系统（当然配置要求过高的问题也随之继承下来）。本作摒弃了传统RPG的升级方式，没有所谓的经验条，而是改为熟练度主导玩家的发展方向。游戏开始时不需要确定任何职业特色，当你经常使用一种武器——比如弓——你的敏捷值就会大幅度增长，进而成为弓箭手，并且可以使用重型弓弩。这样做的好处是，你不必杀死怪物也会得到相应熟练度的提高，升级后的属性点则会由系统按照你之前的表现自动分配到相应属性上。当然你也可以做个多面手，不过无数ARPG的经验告诉我们，门门通远不如一门精来得实际。

官方还提供了一个当时在ARPG游戏里比较少见的编辑器，这套强大的编辑器也是当时的一大卖点，很多玩家都加入到一个奇幻世界中去挑战了。直至2006年，还有由30位爱好者利用本作引擎之作的MOD《创世纪Ⅴ——拉撒路》（Ultima V: Lazarus）问世，引起了不小的反响。2005年发售的《地牢围攻Ⅱ》继承了一代的一些优点，新加入的必杀技及奥义也是玩家乐此不疲的研究对象……

然而首席设计师的改动还是没能让本作延续前代的辉煌，在图像上也没有太大亮点，完善且缺乏创新的系统难以让人有当年面对初代时眼前一亮的感觉。没有了Chris Taylor的《地牢围攻》，如同失去了灵魂，随着2006年RPG大作狂潮的来临，迅速失去了自己的光彩。

★巅峰

随着资料片《毁灭之王》发售，"暗黑Ⅱ"迅速奠定了自己在美式ARPG界里程碑的地位，上文提到的作品虽然素质同样优秀，但终究敌不过暴雪作品一贯漫长的生命力。转眼到了2004年，厂商们似乎都失去了和"暗黑Ⅱ"竞争的信心，这个时期突然涌现出一批极力模仿"暗黑Ⅱ"的作品，从装备系统到快捷键无不显示出与"暗黑Ⅱ"高度的相似性，甚至在2005年出现过一款容量不足200MB的小游戏《黑暗史诗》（Fate），将"暗黑"式的MF发挥到了极致。从某种意义来说，这些作品才算是真正的"暗黑Like"游戏。事实证明这样还是有很大效果的，起码在国内，也就是这个时期的作品在ARPG爱好者里引起了一阵不小的热潮，将"暗黑Like"游戏引向了一个顶峰，这个时期出现的代表作有《圣域》《泰坦之旅》以及刚才提到的《黑暗史诗》。



Chris Taylor与他的"围攻"家族

圣域（Sacred）Ascron 2004年

2004年来自德国的Ascron为我们带来了《圣域》，这款当时的标准"暗黑Like"游戏若以现在的眼光来看，其模仿"暗黑Ⅱ"的痕迹并没有后两款作品那么明显，这也很大程度上决定了为什么在2008年仍然有万众瞩目的《圣域2——堕落天使》发售，而开发《泰坦之旅》的小组已经解散——这是后话。

《圣域》与"暗黑Ⅱ"的相似主要体现在MF上，顾名思义，就是寻找魔法装备。你会在游戏里看到一些熟悉的设定，比如蓝色的魔法装备、金色的稀有装备、独特的暗金装备以及绿色的套装。游戏同样提供有玩家喜闻乐见的镶嵌系统，而制作人员也乐得向"暗黑Ⅱ"致敬——游戏里有很多彩蛋，你甚至可以找到一个叫Tristram的地方（出自"暗黑Ⅱ"中的新崔斯特瑞姆）。

但是除此之外，你很难再找到与"暗黑Ⅱ"相似的地方，总不能说它的即时战斗系统也出自"暗黑Ⅱ"吧——虽然的确是"暗黑"系列将这个战斗系统发扬光大。进入游戏后你会看到6种职业：角斗士、六翼天使、木精灵、战斗法师、黑暗精灵、吸血鬼（说实话，单凭名字很难想象这些职业是干什么的）。技能方面别具一格，玩家要通过怪物掉落的符石来学习技能，不同的符石可以进行不等价交换，从而获得对应职业的技能，于是玩家在刷装备的同时也在刷着符石。至于在这类游戏里比较罕见的坐骑与连技系统，都为本作增色不少。总而言之，《圣域》的系统稍显复杂，但上手之后便可以谋杀掉大量时间。

但是这款终究来自德国，来自欧洲的ARPG总会有一些异于常人的设计，这个现象之后会提到。且不说游戏里怪异的跑步姿势，《圣域》初代只提供了最多5个技能快捷栏，并且无法自定义按键，觉得不方便则只能去修改CFG文件。好在我们有连技系统，点一下就会出来一套技能，但很不爽的是，你得去找城镇里的技能大师才能编辑连技，这很大地制约了连技的实用性。虽然游戏如官方所言确实有很多任务可以接，但任务实在太多反而弱化了主线情节，有不少任务还得来回跑路，跑路也倒罢了，也许为了突出游戏中的坐骑系统，地图做得极大，导致大量的时间花在了路上，加上时不时出现的一些Bug，总会让一部分玩家流失掉。

但不管怎么说，《圣域2》总算在2008年玩家的瞩目中登场了，续作取消了愚蠢的连技限制，玩家终于可以实

时编辑连技。跑路慢依然是个问题，好在Ascron马上推出补丁增加了一些传送点。虽然还没完全摆脱“暗黑”的影子，但可以看出这个系列是在努力摆脱，同时也发展出了属于自己的成熟的独特玩法。不过在国内，续作的境况却远不及初代有名，由于庞大的体积、汉化以及众所周知的原因，这款游戏最终还是没能在国内流行起来，随着热度的消散而迅速销声匿迹了。我们只能期待国内发行商的代理能让本作在国内玩家群里焕发出二度光彩了。

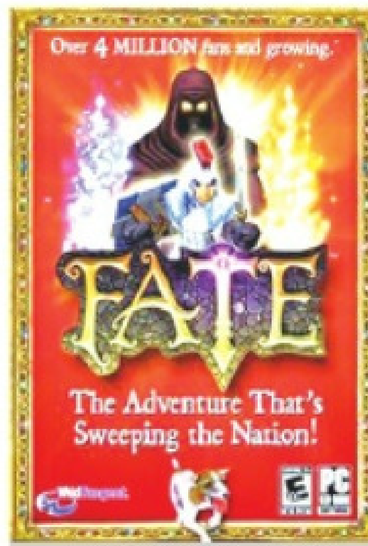

《圣域》封面　《圣域2——堕落天使》封面

《圣域》初代中的崔斯特瑞姆

黑暗史诗（Fate）
WildTangent 2005年

《黑暗史诗》是一款神奇的游戏，在2005年E3大展上初次出现便备受赞誉。因为其像极了“暗黑Ⅱ”的系统，不足200MB却表现出丝毫不寒碜的画面，让当时很多体积庞大的RPG大作很是尴尬。这款游戏在当时没有零售版，只靠注册收费。由于对“暗黑Ⅱ”的模仿无遮无拦，你甚至可以将其看做是“暗黑Ⅱ”的一款精致的同人游戏。当然，事实并非这么简单。

在《黑暗史诗》里你只有一个目的，就是MF。初始你在一所城镇里面，熟悉一下环境便可向着无尽的地牢进发。理论上游戏里地牢层数是无限的，因为有玩家用修改器下到数十亿层，发现还没到头。当然，鉴于体积原因，游戏并没有提供一个与之配套的剧情。你有一个宠物，或猫或狗，猫猫的叫声用现在流行的说法是——很萌……你也可以将其看做“暗黑Ⅱ”里的雇佣兵，不过这个雇佣兵可是会变身的，你喂给它一条鱼，它就变成很酷的生物（比如龙），当然它也可以猥琐地变为蜘蛛。宠物变身通常带来的是属性的巨大提升，在这类游戏里也算是一大创新了。其余的，你会看到与“暗黑Ⅱ”无异的元素，熟悉的技能、带孔的装备，包括快捷键都未曾改变，甚至帮助界面都如出一辙。值得一提的是本作的音乐，虽然游戏支持自己导入OGG格式音频作为背景音乐，但本作自带的三曲音乐极富欧洲风情，悠扬动听，很容易将玩家带入游戏背景中。印象中只有当年的《英雄无敌Ⅳ》给过笔者这么“先声夺人”的感觉。



《黑暗史诗》封面


与“暗黑Ⅱ”相仿的帮助界面

《黑暗史诗》不支持双字节，这意味着无法在民间进行汉化，由于语言的障碍，虽然各大论坛都在极力推荐，但玩家始终属于小众群体。没有多人模式也是一大硬伤，虽然这个模式对于国内玩家同样不现实。

泰坦之旅（Titan Quest）
Iron Lore Entertainment 2006年

有这么个说法：《泰坦之旅》（以下简称TQ）发售前，《圣域》是最好的的“暗黑Like”游戏。这句话可以这么理解，就是在TQ发售后，便取代后者成为最好的“暗黑Like”游戏。虽然说得有点绝对，但不可否认TQ确实是一款优秀的暗黑向游戏。Iron Lore开发组的成员是一群不折不扣的“暗黑”Fans，怀着对“暗黑”的喜爱他们制作了这款游戏。在那个次时代主机发售在即、RPG大作林立的2006年，一款二线游戏取得这样的成绩实属不易。

TQ丝毫不避讳对“暗黑Ⅱ”的致敬，熟悉“暗黑”系列的玩家会很快上手。画面非常漂亮，即使在今天看来也毫不落伍，埃及金字塔下的精细壁画绝对会令你心醉神迷。装备则可以看出有《魔兽世界》的影子——灰色破损、白色普通、黄色精良、绿色稀有、蓝色史诗、紫色传奇。同时为了避免紫装太过强势而导致装备单一，规定蓝紫装是无法镶嵌的，并且“特绿”（在某一属性上有极高加成的绿色装备）这一极品的出现也丰富了装备的多样性。TQ同样有3种难度以供选择，并且在高难度下还会出现一些隐藏神兽，如九头蛇、亡灵之王等。至于玩家所津津乐道的“龟洞”，你可以将其理解为一个类似“暗黑Ⅱ”中奶牛关的隐藏关卡，不过这里的场景和配乐更会给你带来惊艳的感觉。

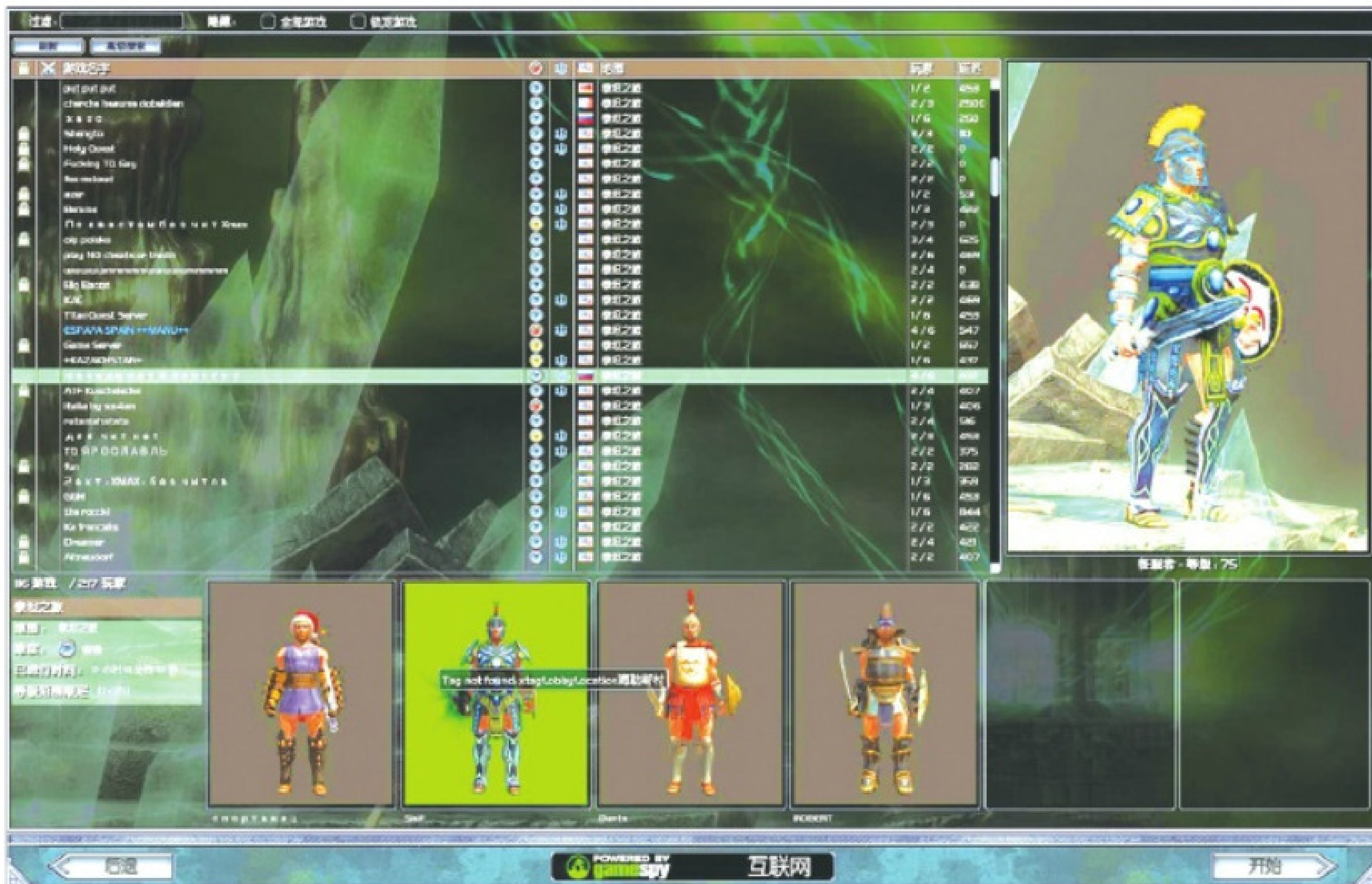
看得出制作组是在用心工作，也确实想将它打造成一款联机佳作。遗憾的是，游戏并不支持随机场景，这样一来重玩性就差了很多。在联机模式下是可以使用单机角色的，虽然这样免去了重新升级的苦恼，但也使得网上修改装备成风。对一款后期以MF为主的“暗黑Like”游戏，这无疑是致命的。原版TQ在平衡性上有很多问题，资料片虽然有很大改进，但物理系职业和法系职业的平衡问题却始终没有解决——这也是“暗黑Like”游戏的通病。高难度下怪物的各种法术抗性都有所提高，唯独物理抗性不变，而到达一定等级后魔法的伤害却难以提高。于是法系职业的实用性大大降低，物理系职业到后期在装备的支持下，几乎可以做到零损伤MF。

本作在国内的境遇较之其他游戏要好很多，直到现在都是联机平台上的常客。同时TQ也是本文提到的作品里唯一一款在国内有大型爱好者论坛——泰坦之旅中文网——的游戏。这些热心的玩家为本作开发了平衡补丁、显伤补丁、镶嵌补丁等，直到最近还放出平衡补丁的1.01增强版。国内的玩家在这款游戏面前无疑是幸运的，有了这些补丁，我们见到的是一款接近完美的作品。

比较令人意外的是，开发了这样优秀作品的Iron Lore在2008年年初宣布关闭。负责发行的THQ的创意总监Michael Fitch指出是因为盗版太猖獗所致。虽然有点借此说事的感觉，但事实却不得不让我们思考。现在的很多游戏都是在PC赚够名气，续作就马上转战家用主机。《圣域2》如此，一年前的黑马《巫师》也是如此（其续作要发售主机版本），现实就是如此残酷。



《泰坦之旅》封面



至今仍不计其数的玩家在战网上联机



开发团队是暴雪的狂热Fans，
从他们的Logo就可以看出



暴雪的Logo

★恶评

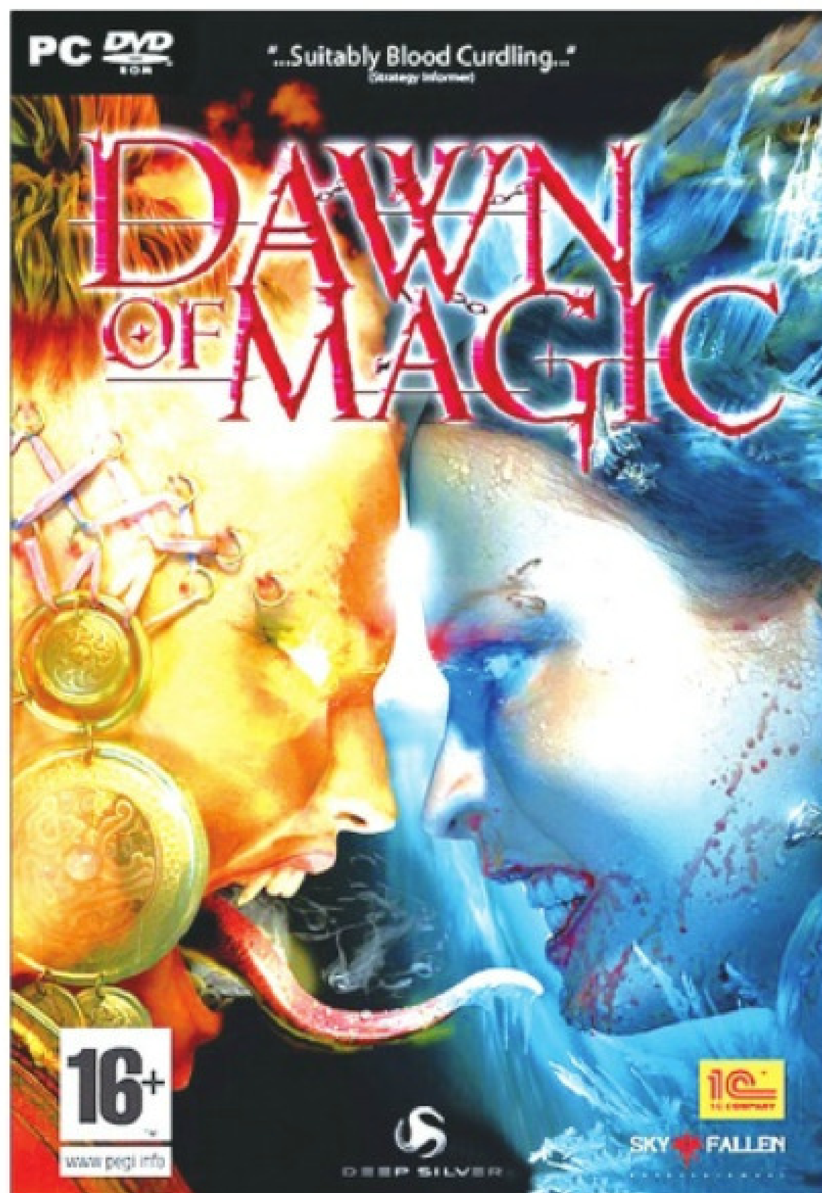
2007的ARPG界诞生了一款与“暗黑”系列血缘关系最近的作品——《暗黑之门——伦敦》。关于这款由Bill Roper携旗舰工作室开发的作品，杂志上已有诸多介绍，就不在下面赘述，只在此单独列出。平心而论，游戏的素质在原创游戏里还算尚可，装备系统很有趣。但错就错在宣传方式，没多少人会将其看做原创作品，人们只会把它放在“暗黑III”的高度来看，“希望越大，失望越大”这句话用在本作中真是最合适不过。网络方面，选取韩国厂商作为合作伙伴也有待商榷。在国内，如果它有局域网模式，可能会受到很多追捧，然而结果就如你我所知，本作没有。这款游戏在万众期待下高调登场，然后在如潮恶评中黯然退场，之后旗舰工作室倒闭，《暗黑之门》易主也显得那么理所当然，最多不过引来几声唏嘘。

纵观2007至2008年的原创“暗黑Like”作品，也无不在一片恶评声中收场。以国外著名游戏媒体的评分为例，这些游戏在网上里的评分最低达3.0分，最高也不过6.5分。这些让人失望的作品是：《魔法黎明》《落银城》和《传奇——神之手》。

魔法黎明（Dawn Of Magic）
SkyFallen Entertainment 2007年
落银城（Silverfall）
Monte Cristo 2007年

把这两款游戏放在一起介绍，是因为这两款作品的发售日期实在太过接近，前者是4月27日，后者为5月9日，并且同为暗黑向游戏，估计很多朋友还没弄明白两者的区别。不过可能会有玩家记得在2007年年初，有一款疑似《暗黑破坏神III》的游戏截图被各大游戏网站竞相转载，着实让当时的暗黑迷们兴奋了一把。后来这张图片被证实是俄罗斯一家开发商将要发售的一款新游戏截图，名字叫《魔法黎明》。这款游戏在国内知名度不算低，要归功于国内的网络媒体与非正版传播。前面说到《圣域》时，我们曾提到过，来自欧洲的ARPG总有些异于常人的设计，这点被最近的几部作品体现得淋漓尽致。刚进入人物选择，你会看到很另类的人物设定——可能Gamespot的编辑们也被这人设雷到，所以给了本作3.0的低分。诡异的菜单背景和Loading界面会让你误以为进入了一款恐怖游戏。本作提供了一个ARPG游戏比较少见的独立教程，可惜事无巨细，冗长无比，并且不能中途存档。但还是建议玩家事先去看一下教程，因为游戏的各种元素是如此特立独行，从物品栏到技能书都极富个性，不看教程估计连交易东西都比较困难。完成教程后进入游戏，开发组大概是受了《哈利·波特》的启发，玩家开始时是在一所魔法学校里。从细节还是可以看出制作组的一些想法，例如鼠标指针显示冷却时间，按Ctrl显示法术效果，但一些操作上的不便无情地掩盖了这些亮点，另外本作的Bug很多——真的非常多。

《落银城》颇为奇特的一点在于：大家都以为它是卡通渲染，结果它不是。超高的配置给一些想体验它的玩家带来了麻烦。同样因为不支持双字节的原因，本作未能在国内流行。作为这节介绍的三作中评分最高的游戏，结果知名度最低，颇有点讽刺意味。不过《落银城》随即发行了PSP版本，并于不久前发售了资料片《落银城——大地觉醒》，看来本作至少还是赚钱的。



《魔法黎明》封面



《落银城》封面


《魔法黎明》的交易界面无比累赘

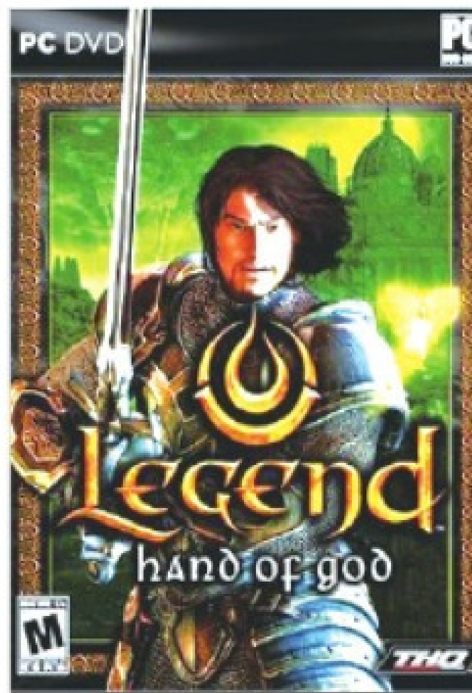

《落银城》PSP版画面

传奇——神之手（Legend: Hand Of God）Master Creating 2008年

又是一款“德国制造”，本作是Master Creating开发组的转型之作。Master Creating曾推出过号称“未来版暗黑”的《限制区》，事实上当时的《限制区》素质就马马虎虎，人物动作异常生硬，画面虽然远看还算精细但拉近令人无语。这次游戏换了个背景，让我们来看看官方的一段说明：“在研发整整一年后，《传奇——神之手》的游戏引擎Master Engine兼容众多高超图像技术，凭借独特的阴影技术完美实现了极高效率的动态阴影……《传奇——神之手》采用了一种名为‘电影化战斗系统’（the Cinematic Combat System）的设计……主角和各种出场敌人都拥有各自不同的战斗方式和招式组合，强大的引擎将“无缝”衔接各种组合战技，并流畅地展现出来；在物理特效方面，《传奇——神之手》使用了PhysX技术……开发商开发了功能强大的纯软件模式，而不需要玩家必须购买一块显卡……”

可能你看过很多诸如此类的官方说辞，也知道有多少水分在里面。事实上所谓“电影化战斗系统”翻来覆去也就那几个动作，就算本作更倾向动作游戏，看久了也觉得无聊。画面虽然不错，但这是建立在与其不相符的高配置要求下，画面中元素太少，显得很空洞。并因为一些来自PhysX的问题，导致一部分玩家要想点办法才能进入游戏。来自欧洲的奇特设计再次体现在本作中，游戏有一些蠢到无语的设计，一些会伴随你的整个游戏流程。比如你看到一个不错的东西，然后你点它一下，主角就会走过去——仅仅走过去而已，除非你等主角走近后再点这个东西一下，否则主角是不会把它捡起来的，如今游戏都在为简化操作而做出努力时，本作勇敢地站出来反其道而行。在装备设定上也很大胆，没有传统的布娃娃装备界面，你要换装备，得把这件装备拖到主角身体的相应部位。想右键换装？你点一下右键只会丢弃该物品……游戏中你可以为鼠标左右中三键都设置技能（听起来很好，但其实你还得使用数字键来回切换技能），但因为左键绑定技能便无法移动，所以这个设定就没多大意义。你还会看到一些令你哭笑不得的细节设定，诸如所有装备（比如手套和戒指）不可同时装备，怪物掉落多少钱，就会在地上蹦出个多少金币——本作中的金币倒是都圆润饱满，看了就心生怜爱，让你感受到游戏超高配置要求下引擎丰富的表现。

总之你看到的显然是一款未完工的作品，它有如此多的Bug，令你不禁怀疑游戏在发售前到底有没有经过调试。本作的评分为4.5，也算是众望所归。


《神之手》封面


物品重叠Bug，一不小心只能重启游戏

★结语

最近这两年的ARPG都不愿意太像“暗黑”，所以拼命发展自己的特点。比较让人沮丧的是，这些特点大都不伦不类，完成度低下，开发商想让自己的作品显得与众不同这容易理解，但最近几款游戏里连交易这个点点右键就能完成的动作都做得相当复杂，有这点心思还不如考虑下如何将游戏做得更好玩、耐玩。如今的ARPG无法超越“暗黑II”的原因是多方面的。抛开个体缺点以及时代背景，我们会很惊讶地发现还没有一款游戏有超越“暗黑II”的手感，实现那种拳拳（刀刀？）到肉的感觉，不是砍上去软弱无力就是一刀飞老远。对战斗场面的表现也一直是“暗黑Like”游戏的通病。在时隔8年，图像技术突飞猛进的今天，对法术技能的表现却越来越小气（难道厂商在照顾玩家的配置？），最多只能看到人海战术。当年暴风雪、多重箭的爽快感不再，像巴尔的王座前那样宏大的战斗，闪电、诅咒漫天乱飞，能让你真切感受到以一己之力扭转乾坤的场景，也再没游戏可以成功复制。

既然如此我们只能期待“暗黑III”的到来，起码现在印有Blizzard字样的游戏不会让我们失望。将现有的成熟游戏元素整合到一款作品里是暴雪经常干的事情，从目前公布的信息来看，这次的符文与前作的符文之语有很大不同，更接近于WoW的雕文；开发人员说要加入DPS统计，这也是当年《泰坦之旅》中就曾经出现过的，至于血球设计，恩……你确定你没在无数日式动作游戏中见到过这种设计？这些年发售了这么多“暗黑Like”游戏，结果也给“暗黑III”的开发提供了不计其数的创意。也许到2010年，我们会看到一个集大成者的《暗黑破坏神III》。

也许这时会有一些人跳出来说：“‘暗黑III’已不是之前的那个‘暗黑’，官方视频里只有华丽的画面，但装备系统、合成公式这些前作的精髓都没有表现出来。”关于这个问题，我想并不需要我们去担心，视频没有表现出这些要素的原因在于：与在城镇里摆弄半个小时符文比起来，显然几十分钟的野外战斗演示更加引人注目，尽管前者才是“暗黑”迷们真正关心的。况且这些要素一旦提前公布，市面上岂不是又会出现无数“暗黑Like”游戏？P


永远的Diablo

游戏英雄传（二）



马特·哈丁，Matt Harding 边走边跳

■北京 jhvh

如果你喜欢逛“你管子”（YouTube），或许在去年已经看到一个莫名其妙火起来的舞蹈视频，这个视频名叫“Where the Hell is Matt？”，里面一个不知何方神圣的老外在异国他乡突然就开始跳一些很奇怪的舞蹈，然后镜头显示，这位仁兄几乎在全世界都这么干，还有一群路人很欢乐地加入和他一起“搅”。

说实话，这个人的舞技真的很烂，肢体动作不协调，但天生洋溢着一股子轻松自信的气氛，加上优美的音乐，这段视频看起来就比较有趣了。事后，你可能不会去问他是谁，然后就这么忘了他。但是如果我要说，这个家伙曾是一个自小喜爱游戏，并且身体力行加入到游戏相关行业中去，最后竟然真的担任游戏设计工作的宅人，你又会怎么想呢？

他到底是谁？

好吧，此人名叫马特·哈丁。不要把他和英国的某位音乐人搞混了，这个马特1976年生于美国康涅狄格州的诺沃克，今年已经33岁了。因为家境不好，马特高中毕业后并没有去上大学。19岁时，马特决定把一生都用来玩和制作电子游戏，于是他先从游戏专卖店干起，成为一家名为“刀刃娱乐”小商家的员工。在随后的岁月里，马特曾在一家名叫《游戏周末》的杂志担任编辑，不断的努力终于让他如愿以偿，最终他加入了Activision，成为一名游戏制作人。不过，事情并没有完美地画上句号，马特在梦寐以求的工作岗位上远非春风得意，一帆风顺。在职期间，马特多数时候都在负责游戏故事线和对话的编写工作，这并非要职，他自己干得也并不开心，很快他就发现自己对这份差事缺少灵感和兴趣。

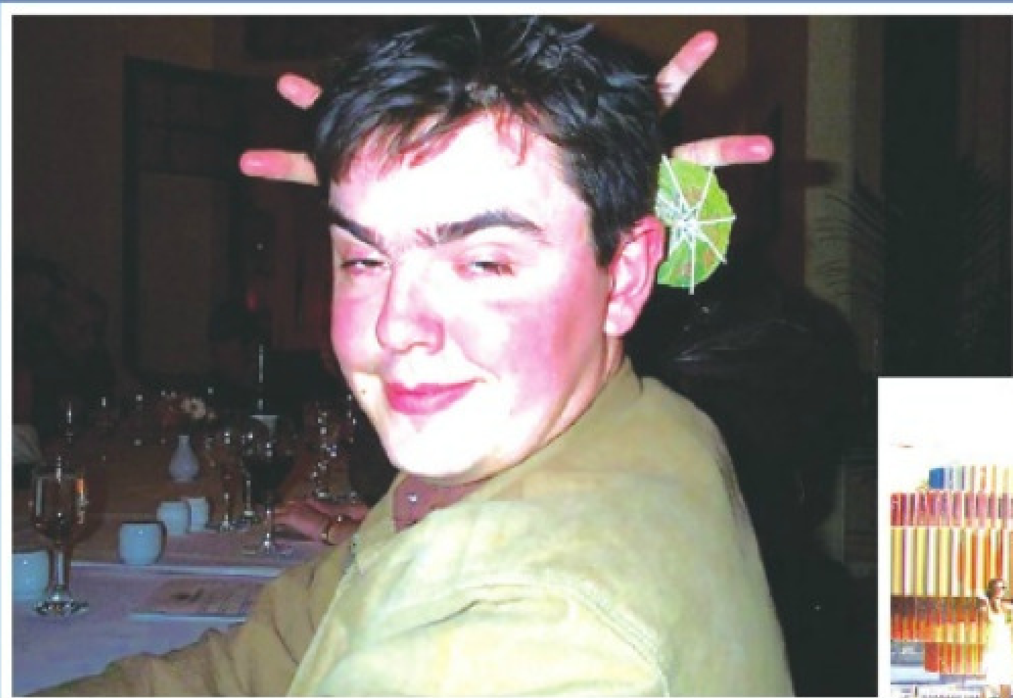
应该说，马特加入游戏制作行业的起点不低，1997年，他参与的互动解谜游戏Zork: Grand Inquisitor成为他的第一部游戏，这是一款“指点式”的《神秘岛》风格作品，它属于冒险游戏的名门《魔域帝国》（Zork）系列，本来要发行三部曲，后来却无疾而终。这款作品的画面在当时来看还不错，素质也尚可。1998和1999年，Activision发行的两部《终极战区》游戏中也有他的贡献，但这款融合了第一人称射击和即时战略要素的游戏没有赢得更大的声望。在马特工作期间，他参与制作游戏的名单上一共有8款：

魔域帝国——审判者（Zork: Grand Inquisitor），Activision
终极战区（Battlezone），Activision
终极战区II——战斗指挥官（Battlezone II: Combat Commander），Activision
黑暗王朝2（Dark Reign 2），Activision
玩具兵大战战略版（Army Men RTS），3DO
雷蒙·斯尼奇的不幸冒险（Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events），Activision
毁灭全人类！（Destroy All Humans!），THQ
加勒比海盗——杰克·斯帕洛传奇（Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow），Bethesda

可以看到，马特合作的厂商和品牌并非全都是二线产品，里面也包含一些颇具野心的作品。马特从这些工作中学到了不少东西，他后来坦言，自己虽然没有上过大学，但人生中可以有很多获得教育的机会，应该就是指这段时期所经历的事情。可惜时过境迁，到了2005年，他所供职的、曾在Activision手下制作上述多款游戏的Pandemic Studios转而和THQ合作，在游戏机平台上，微软开始不断拒绝他的游戏策划案，因为其中大部分都是适合家庭娱乐的休闲游戏。马特虽然不满，却也无能为力。他的设想中有一个还得以实施——Pandemic Studios按照他的灵感开发了一款充满50年代科幻电影风格和怪诞幽默感的开放式射击游戏《毁灭全人类！》。这款游戏大概是马特履历上最有名气的作品了，但他明白，他在这里不能尝试其他内容，只能开发那种杀光关卡里每个人的项目，这彻底让马特失望。他重新审视了自己的游戏制作生涯，然后暂时决定不再把大好时光浪费在制作一款单调的暴力游戏上，“杀光你能看到的所有人”。他决定辞职，认真进行自己感兴趣的“全球舞蹈之旅”，再考虑规划下一步的人生。

“跳舞的马特”

比我们想象得更早，2003年，马特就曾辞去在澳大利亚布里斯班的工作，拿上全部的储蓄飞往亚洲，打算花光所有的钱再回去。为此，他专门制作了一个网站，方便亲朋好友们在线上追踪他的旅行进度，这就是后来记录他旅程的个人网站“Where the Hell is Matt？”（http://www.wherethehellismatt.com）。旅行了几个月后，有一天在越南河内拍照留念时，同行的旅友突然问马特，愿不愿意在画面前跳上一段他那不着调的烂舞，由他的朋友拍摄下来。于是马特就这么干了，这成为一个传奇的由来，日后在“你管子”上点击超过千万的“跳舞的马特”的由来。这下真是一发不可收拾，也激发了马特对这件事的热情。在随后的一年里他回了趟老家，又去非洲游玩，其间不断地拍摄他那奇怪的舞蹈，最后甚至在乞力马扎罗山上如法炮制。马特把15个地点的跳舞片断合成了一个短片，背景音乐是法国音乐人创作的“世界音乐”专辑“黑森林”中的一首——《甜美的摇篮曲》。


马特在网站上公布了自己的耳廓外节，这也成为了他著名的标志。耳廓外节也称“达尔文结节”，是动物耳尖的遗迹。黄种人绝大多数都有，而白种人多数完全退化

马特在特拉维夫的第岑格大道


这首洋溢着古风的异国歌曲采用所罗门群岛当地的民谣“Rorogwela”创作（其中唱到的古语据说已经失传）。恬静优美的歌曲伴随着秀丽的世界风光上传到了他的个人网站上，马特欢乐的舞蹈视频迅速在网民中流传开来。多年以后，马特专门为了原曲的演唱者Afunakwa重访了位于巴布新几内亚附近的小岛，并制作了“Where the Hell is Afunakwa?”这部短片以纪念过世多年的Afunakwa女士。

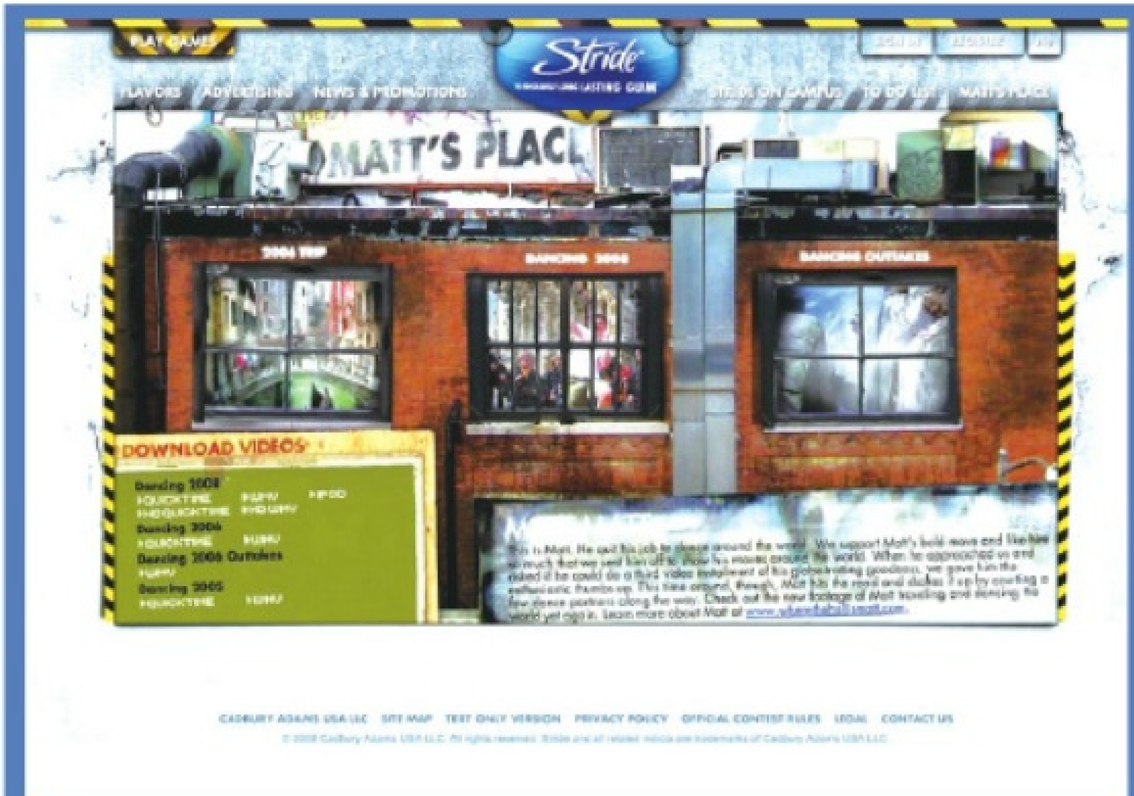
马特的旅行

就这样，最初那一段有些疯癫的视频以接近病毒传播的速度火了起来，马特在事业的低潮期得到了意想不到契机——一个新创立的口香糖品牌Stride对马特的视频大感兴趣，这些家伙愿意赞助马特的旅行，他们不指定马特的行程路线，只是给了他一大堆口香糖。就这样，马特重新打包了行李，带上不变的Osprey牌背包和佳能PowerShot数码摄像机，开始了周游世界之旅。这一次，马特花了6个月时间横跨7大洲，穿越了39个国家，他也制作了第二个视频“Dancing 2006”。这一次所用的背景歌曲得到了来自洛杉矶工作室的独立音乐家Garry Schyman的帮助，他重新编曲了《甜美的摇篮曲》。视频中还出现了马特的侄女艾莉和萨拉姐妹（就在影片的最后一段西雅图部分）。

总之，“Dancing 2006”同样大受欢迎，在主流媒体，如《卫报》《华盛顿邮报》《洛杉矶时报》和《西雅图时报》上都能见到此事的报导，马特自称自己比上一部视频更接近“著名的非著名网络红人”，马特还在这一年受邀前往佛蒙特州伯灵顿的查普林学院进行演讲，交流他的旅行见闻、制作经验，以及对出名看法等。当然，马特也拍摄了他和学生们跳舞的段落……

2007年，马特回到了宁静的生活中。这段沉寂的日子里没有人忘记他，YouTube创始人和顾问之一的Jawed Karim公开承认，马特的视频是他在YouTube上最喜欢的视频。结果马特不负众望又想出了新点子：他在网站上公布了自己的信箱，结果收到了全球各地各类爱好者的疯狂来信。马特告诉他们，自己打算再去周游世界一次，这一次大家可以找到他，和他一起来跳那些有名的舞蹈，响应者十分踊跃。于是这一次，马特带上他的女友梅里萨开始了2008年的跳舞之旅。梅里萨负责组织和粉丝们的群舞活动，每到一个新的城市，她联络当地的有关方面预定地点，并发出数以千计的邀请信叫大家一起来参与这项活动。值得一提的是，此时的马特已经确确实实成了网络上的大红人，他甚至不敢公开自己的行程表以免惹来麻烦。与此同时，马特的第二段视频在YouTube上已经被点击超过1千万次，他的YouTube频道在订阅排名上达到了第92位。

2008年6月20日，马特公布了花费14个月、旅行到过42国家的第三段视频，也就是为国内网友所熟悉的那段“Dancing 2008”。自此，马特已经去过80个不同的国家，并且在71个地方跳过他那段舞蹈了。在“Dancing 2008”中，马特果然邀来了全球各地的网友，他们欢笑着聚集在马特的身旁和他一起扭动肢体，踢踏出那不协调的舞步，从印度的马姆拜一直到华盛顿特区的西雅图，从成年的白种人到各种肤色的青少年，大家不远万里，冲破种族和语言的藩篱只是为了来一起跳支舞。



这就是那个口香糖品牌

“Dancing 2008”的音乐仍然由格雷编写，这首天籁一般的歌曲Praan，采用印度著名诗人泰戈尔的诗歌作为唱词，这首歌词翻译过来就是《生命的溪流》，马特把他的英文版和《甜美的摇篮曲》的译文一同放到了网站上。配合优美的音乐和大家默契的舞蹈，视频甚至营造了一种庄严又温暖的气氛。著名的宅神朱学恒也在2008年7月份的博客上专门撰写了一篇文章，叫做《每天做一件傻事可以改变世界！》。在文章中，朱大显然也借由执著又可爱的马特勉励了阿宅简单却义无反顾的梦想动力，当然也为自己正在执行的、广为人知的OOPS这个知识共享的课题重新打了气。这个计划耗费了他翻译《魔戒》繁体中文版所挣来的所有版税。


马特建议年轻的旅行者首先选择亚洲作为旅行的重点，因为便宜又需要体力。图为马特在东京的代代木公园

马特现在还在坚持更新着自己的旅行手记，他更关心互联网传媒和一切与Geek有关的新奇玩意，他也有充足的资本继续分享自己的梦想。

编后： 好了，读者朋友们，如果读到这里，你已经被马特的行为艺术感动得五体投地，我们这篇文章的目的便达到了！但是也许你已经知道，马特的跳舞也许是一个骗局，彻头彻尾的骗局，关于这一点，只要你去他的官方网站看看就明白了。很抱歉这篇文章欺骗了你，就像在过去几年里，他已经无畏地欺骗了全世界一样。P

名作纵谈



堆砌乐趣之梦

——乐高玩具与乐高游戏

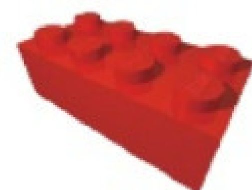
■江苏 防弹手柄

已经拥有大半个世纪历史、风靡全球的益智玩具——乐高，不仅仅是玩具业的无冕之王，而且也已是卡通风格游戏作品的代名词，方身圆脑的印第安纳·琼斯，或是同样造型的绝地武士、蝙蝠侠、哈利·波特……控制这些虚拟世界中的乐高玩具英雄，是那样的妙趣横生。

木制实物玩具——乐高品牌的诞生

LEGO在拉丁文中有“我来拼装”的含意，因此不少人误认为这就是乐高品牌的原意。实际上，诞生于20世纪早期的乐高，最初经营的是比较原始的木制玩具，可以自由拼装的乐高组合玩具，要到几十年之后才问世。LEGO的命名者奥尔·克特·克雷斯迪森，是从丹麦语LEG GODT（玩的开心）中找到了品牌的灵感。

俗话说，人都是被逼出来的，从某种意义上说，乐高的诞生也是恶劣环境与强者永不言败精神结合的产物。奥尔原本是丹麦小镇比隆的一名家具手工业老板，在上世纪20年代中后期，他已经成为有名的了制造商。但随着美国经济大萧条的到来，欧洲经济也受到了极大的冲击，尤其是对主要进行木工生产出口的奥尔而言，刚刚形成规模的工厂，已经陷入了濒临倒闭的窘境。不仅不得不关闭工厂，这一年对奥尔而言也是最消沉的一段时光——妻子因病逝世，留下4个孩子与自己相依为命。


经典的乐高积木


积木搭起的纽约克莱斯勒大厦



乐高的标志，和它的积木一样简洁

受经济危机影响的丹麦人几乎将全部的收入都用在了如何填饱肚子上，已经无力进行其他消费。奥尔认为，家具的滞销是因为人们购买力的下降，而非家具已经不再是一种生活必需品。为了满足消费者对产品功能和低廉价格的双重要求，奥尔开始生产低成本的家具产品——低售价的实现并非是通过偷工减料或是压榨工人的方式。奥尔用自己的聪明才智和灵巧的双手，通过减小产品尺寸，减少用料和工时，创造出了许多小巧、精致的家具，如折叠凳、折叠餐桌、写字板、烫衣板等。这些设计精巧的产品，也为奥尔投身玩具制造业打下了基础。

尽管新式家具的销售有了起色，但奥尔的经济状况并没有得到任何改观：为了能够快速出货，奥尔只能答应经销商在销售之后再支付货款，他经常受困于流动资金的紧张，而自己的4个

孩子的成长也受到了影响，在这种窘迫的境地，奥尔宁可自己节衣缩食，也要满足孩子们的需要。身为人父的奥尔认为，无论家长们的经济条件如何，都会想方设法的满足孩子们的需求。于是到了1923年，奥尔在木工厂的原有基础上，开始尝试进行木制玩具的制造，这也标志着乐高品牌的诞生。很快，印有LEGO商标的溜溜球、木鸭子、小推车，成了丹麦儿童的必备玩具。从30年代一直到二次世界大战结束，是乐高木制玩具发展的黄金时期，尤其是在丹麦被纳粹德国占领期间，当局禁止玩具进口，并严格限制橡胶和金属这两种战略物资的民用，这反而促成了乐高品牌的发展壮大。

塑料积木玩具——国际品牌的建立

固定形态的玩具，其玩法和功能在出厂之后就已经被固化了，而积木类玩具则可以任由孩子组合出千变万化的形态，并且父母们都希望能够通过玩具来培养孩子的创造力。但是，积木类玩具不容易固定，并且在搭建过程中也很容易倒塌，一种可以组装拆卸、随意打造各种形态的组合玩具，就这样诞生了。这种后来被称为乐高积木并成为品牌象征的玩具，形状为长方体，一面有数个搭扣。这一划时代的发明，源于二战之后塑料在工业生产和日常生活中的广泛运用，极低的成本和快捷的加工效率，使得零件化的新型乐高玩具能够得到大规模生产，这也是以往手工木制玩具时代所无法想象的。另一方面，由英国Kiddicraft公司提供的拼装式玩具专利技术，让乐高的玩具帝国之梦就此腾飞，一种结构和造型同样简单，但可以以此为基础进行无限扩展的新型玩具在欧洲掀起风潮，并席卷美国市场。6块拥有8个搭扣的标准积木，最多可以实现102981550种组合。乐高积木按照单位元件由大到小分为4个系列：Baby、Quatro、Duplo和标准LEGO，后者的大小是前者的一半，彼此能够相互组合，分别对应于1～18个月、2～3岁、2～6岁和4岁以上4个年龄段的儿童。后来改进的乐高积木更换为了顶部柱状、底部管状的设计，再次打破了长方体结构在拼插方式上的限制。看着小小积木堆砌起来的曼哈顿、伦敦街景、金字塔和巨型体育场，所有人都会被它的神奇所折服。


乐高版MGS人物

到了1974年，可爱的乐高人仔问世了。与现在的人仔相比，第一版产品显得太大，并且手脚的活动能力也不怎么样。后来的设计逐渐减小了人仔尺寸，并增加了活动性。“人物”同“场景”的结合，也让乐高主题作品开始向生活化和叙事化的方向前进。人仔的问世，也是玩具业与电影、动漫乃至后起的游戏业发生联系的开始。

电子游戏——乐高的跨媒体发展之路

纵观乐高的发展史，可以看到资本主义世界经济危机、世界大战、劳资纠纷、以孩之宝公司的变形金刚为代表的新型玩具的流行，以及事故灾难（历史上的乐高公司曾经发生过数次重大火灾）等一系列外界因素。这些都没有影响到乐高品牌的发展，但在进入20世纪末期之后，乐高一度出现了衰退，它的第一个对手出现了，那就是电子游戏。

在强劲的挑战面前，乐高并没有退缩。历史上的乐高曾经尝试通过电视和电影进行过跨媒体发展，对少年儿童的这项新宠，乐高依然选择了勇敢面对，1997年，乐高拥有了第一个自主品牌的电子游戏《乐高积木岛》。事实上，乐高投身电子游戏，还有其他重要的原因：首先，加入特定人物和故事情节的系列乐高玩具既保留了传统乐高玩具的组合乐趣，而且由于场景和故事情节的导入，也增强了玩家主动创造的能动性。作为商家，乐高也可以通过故事情节的更新，以补充包的方式来推出具有连续性的产品，而再也没有一种方式能够像游戏那样更适合在表现乐趣的过程中讲述故事了。这一类型的代表为“岩石奇兵”系列玩具和同名游戏。其次，乐高越来越发现，新型玩具的推出除了在传统媒体发布广告以外，还可以通过游戏的互动方式，在虚拟世界中为玩家们提供试玩的机会，代表作品有LEGO Media为《铁路模型》而推出的《乐高火车》《乐高乐园》和《骑士国度》。不得不提到的是，乐高公司与乔治·卢卡斯、20世纪福克斯影业等个人和公司之间拥有有良好的长期合作关系，每当《星球大战》《哈利·波特》《蝙蝠侠》系列的新片推出后，乐高都要推出相应题材的主题玩具，还会在官方电影改编游戏以外，用幽默诙谐的卡通方式推出乐高版的游戏作品，各种奇幻和科幻人物，均以方方圆圆的形象登场，将故事演绎得令人忍俊不禁。此外，乐高还将其他传统游戏以乐高的经典表现方式包装后推出，如《乐高国际象棋》《乐高拉力》等。乐高品牌游戏并非是单纯以低龄化方式演绎的电子游戏，无论是策略、养成、动作，乃至角色扮演，均突出了品牌的独特魅力。尽管乐高品牌游戏的灵感，来自于《铁路大亨》（乐高火车）、《主题公园》（乐高乐园）、《马里奥赛车》（乐高赛车手），但正是由于积木化的


乐高版MGS人物



乐高蝙蝠侠



乐高版《恶魔城》

表现方式，使得无论是何种固定玩法，在被“乐高化”之后均让我们体验到了别样的乐趣。

创造的乐趣，是贯穿乐高品牌游戏主题，积木是构成乐高世界的最小单位，也是游戏世界的基本元素，即便在同“经营”“养成”风马牛不相及的竞速游戏中，依然体现了这一特色。如在1999年的N64游戏《乐高赛车手》中，玩家需要通过乐高积木来“搭建”自己的外形，包括容貌、表情、躯干、四肢都可以进行自由选择，而赛车也需要玩家通过积木拼装的方式完成。这部游戏与效仿自任天堂《马里奥赛车》的“XX卡丁车”型游戏非常类似，各种攻击和奖励道具，也是通过场景中分布的积木来提供的。1997年推出的冒险游戏《乐高积木岛》，其游戏方式并非是刀枪剑影和特技跳跃组成的：大反派“砖块破坏狂”（Brickster）越狱逃脱之后，开始大肆破坏乐高岛上的积木，以毁坏这个人造仙境，而玩家的使命则是用积木来与之相抗衡。

随着积木、人偶和相关主题的推出，发烧友们越来越热衷于用乐高玩具去创造出一个活灵活现的城市，甚至有人设计出了伦敦的地上和地下世界，用计算机来控制地铁与双层巴士的运转。当时经营策略游戏的王者——《模拟城市》系列给了LEGO Media极大的灵感，使用虚拟方式，来让玩家们打造一个有昼夜循环、有芸芸众生存在的乐高都市，这个创意终于在1999年推出的《乐高创造者》中得到了实现。看到自己设计的人偶在虚拟都市中驾驶汽车、享受生活，每一个乐高爱好者都将这款游戏作为自己的必备游戏软件。随着互联网的成熟，将各种生动有趣的城市上传到官方网站上相互比拼，也成为了玩家们的一大乐事。2000年，LEGO Media再次推出了《创造者》的中世纪版——《骑士国度》，玩家扮演一名玩具王国的国王，带领子民们自力更生，发展壮大，并抵挡野蛮人的进攻。



《乐高积木岛》是一款3D游戏

乐高目前影响力最大的热销游戏系列仍然是电影改编游戏，代表作为《星球大战》《印第安纳·琼斯》和《蝙蝠侠》系列，LucasArts和Warner Bros. Interactive是这些产品的发行商，Traveller's Tales、Griptonite Games、Aspyr Media、Giant Interactive Entertainment这4家游戏工作室则担任这些系列的制作工作。一般来说，系列游戏的制作首先是由影业公司牵头，一方面获得乐高的授权，另一方面寻找合适的制作组，虽然游戏本身并没有乐高下属的LEGO Media工作室的参与，但玩具设计师们的创意，也让玩具化的游戏作品变得分外妙趣横生。同时，另一个有趣的现象就是，乐高版的电影改编游戏，其销量要大大超过同一电影推出后的官方游戏，甚至在根本没有新片问世的情况下，乐高版电影改编作品依然可以获得非常好的市场认可度。

这一奇妙现象大体上可以归结为如下两个原因：一是乐高版游戏并非是单纯的跟风，例如《星战前传III——西斯的反击》公映后推出的《乐高星球大战》，包含了整个前传三部曲的内容；2006年推出的《乐高星球大战II》，则更是将正传剧情全部收录其中；2008年的《乐高印第安纳·琼斯》，也将历史跨度长达20年的系列三部曲中所有的故事全程演绎。而在2008年轰动全球的漫画改编电影《暗夜骑士》（The Dark Knight，《蝙蝠侠》的第二部前传）中，小丑的锋芒已经盖过了蝙蝠侠的形象，乐高同名游戏也从“恶”如流，让系列漫画中多达15名的反派角色作为可操纵角色悉数登场。另外，乐高电影改编游戏的选题，均是那些经久不衰的经典电影品牌，对成年玩家而言，自己的成长正是同乐高玩具与经典电影一起走过的；对低年龄玩家而言，乐高品牌更是联系电影与游戏世界的纽带，卡通化和低龄化的背后，更重要的是对目标用户市场的准确定位。

2009年，以社交、建造和游玩为主题的大型互动游戏《乐高世界》（LEGO Universe），将作为乐高全面进军网络游戏的重量级作品发售。它也标志着乐高继木制实物玩具、塑料积木玩具时代之后，向着互动电子玩具时代的一步跨越。小小的积木，既搭建了玩具帝国的百年辉煌，也承载着所有爱玩的人对童心和乐趣的永恒追求。P


《乐高印第安纳·琼斯》获得了极高的媒体评价


乐高玩具搭建的芝加哥街景

侠盗猎车手IV
Grand Theft Auto IV

■辽宁 枫红一刀流

注：由于很多任务线是交叉进行的，完成的顺序因人而异，为了表述方便，笔者将每条线的任务归整在一起，玩家可按照任务的英文名称来对应查找。

一艘偷渡船在夜幕的掩护下悄悄抵港，Niko随着人流踏上美国自由城的土地，此行他是来投靠表哥Roman的，据他寄给家乡的信说，他在自由城过着纸醉金迷的富豪生活。人流散尽，一辆旧车才在面前嘎然而止，喝得酩酊大醉的表哥和Niko热情拥抱。没有信中所说的跑车，看表哥的穿戴也不像个暴发户，Niko心里有点失落。看他喝得醉醺醺的，便提出由自己来开车回家。

Roman Bellic任务线

表哥罗曼（The Cousins Bellic）

这是第一个驾驶任务，熟悉一下车上的GPS定位系统和驾驶操作，沿着GPS上的黄线走便能找到表哥的家了。

GPS的使用：按Esc打开大地图，在目标点鼠标右键可自行设定终点，系统会自动计算出最近的行驶路线。

来到表哥家，这是移民区的简陋居室，Niko没见表哥信中提到的宝马香车和别墅美女，多少有些动怒，表哥却一付无所谓的样子，称那些是他的奋斗目标，迟早会有的，这时接到一个电话，他便旋风般消失了。

这里是Niko的第一个家，床的功能是睡觉恢复和存档记录，床边还可换服装。下楼来到街道，街边的黄线处是停车位，车辆停在这里会保留下来。此时雷达上有R字标记，表示是Roman的任务触发点，后面其他人的任务也是由姓名的第一个字母来标记。随便找辆车，按F键抢车进入，前往表哥的公司。

这是你的电话（It's Your Call）

这是表哥Roman和女友Mallorie共同经营的出租车服务公司，Niko和他们打着招呼，这时一个老流氓模样的家伙走了进来，他是这里的地头蛇Vlad。表哥看样子很惧怕他，让Mallorie拖住他，慌忙拉着Niko离开了办公室。

Vlad是表哥的债主，为了还债，表哥打算去赌两把。将表哥送到一家五金店，表哥将一部破手机扔给Niko，说上次赌牌时得罪了阿尔巴尼亚黑帮的小弟，让Niko帮忙放风。留在车里观察周围，同时熟悉一下手机系统，和现实中的手机使用一样。不久有



没有豪宅跑车美女，Niko对表哥感到失望却又无可奈何



为什么要玩这款游戏

这部游戏实在难以一言概之，它架构宏大，故事曲折生动引人入胜，人物刻画得性格迥异血肉鲜活。和前作一样，它创造出庞大的虚拟都市，里面的居民按着自己的轨迹生活着，主角Niko在都市的底层寻求生存，在各种黑帮派系斗争中寻找仇人的蛛丝马迹。游戏有着些许低沉悲凉的气氛，Niko在纷繁的人群中显得是那么孤独落寞，看来并没有完全融入这座都市的生活中。Niko是一个有原则的人，拥有自己的判断和处理手法，而不必完全按照雇主的意思去做，这也使得游戏进程有着多样的变化。

本作中Niko增添了很多新动作，如攀爬、躲在掩体后、精确瞄准射击等。GPS地图还拥有了警察单位的扫描功能，这样更容易摆脱通缉。最有创意的增加了社交单元，Niko可以去网吧和网友相会，还可以和结交的朋友流连于夜总会、酒吧等场所，玩保龄球、飞镖等小游戏来与好友互动。女友和好友的好感度培养到一定程度，会开放其强大的友情技能，使Niko在任务冒险中如鱼得水。

游戏随处可见让我们忍俊不禁的幽默感，在驾驶途中听听电台音乐节目，在家里无聊时看看电视节目，任务中穿插大量的令人开怀的对话动作，真是妙处横生，充满了乐趣。本作还增添了大量唐人街场景，唐人街随处可见各种店铺和招牌，其中不乏“地中海发廊”“黄色网吧”和“超假珠宝首饰”这样有意思的中文牌匾，值得驱车驻足浏览一番。

grand theft auto IV



两个家伙步向五金店，连忙用手机给表哥报信（按方向键↑拿出手机，找通讯薄，再拨Roman的电话），表哥随即逃上车，驾车甩掉尾随的车辆，再将表哥送回公司，任务完成。

三人不欢（Three's a Crowd）

收到表哥的短信，连忙前往表哥公司，在办公室看到表哥被两名阿尔巴尼亚小混混逼债，Niko毫不客气地将他们撵跑了，随后表哥让他去城铁站接人。接的是表哥的女朋友Mallorie，还有一个叫Michelle的美女，经过一路的聊天，双方有了初步

极品 总评 **9.0**

制作	Rockstar North
发行	Rockstar Games
类型	动作
语种	英文

文化包容性	8.5
上手精通	9.0
画　面	9.0
音　效	9.0
创　新	9.0
剧　情	9.5

乘坐出租

本作引入方便快捷的出租车服务，无论多远都可以实现瞬移，真是周到体贴。虽然是付费的，但这点钱比起辛劳的驾驶来不算什么，游戏中的钱很充裕。如果你真的感到心疼，可在付账后再将司机拖出来修理一番，掉落的钱足够弥补损失了。

乘坐出租车方法：在街上看到出租车后按E键，等它停下来按住F键以乘客身份进出租车，如只按一下F键，则是打劫。在出租车上用W/S来选择目的地，按空格加速，按回车跳过行驶过程直接到达目的地。

Grand Theft Auto IV 任务地点

偷车地点

ALDERNEY
1 Turismo
2 Cavalcade
3 Cognoscenti
4 Sultan
5 Sentinel
6 Rancher

ALGONQUIN
7 Dukes
8 NRG 900
9 Banshee
10 Comet
11 Rebla
12 Coquette
13 Faggio
14 Super GT
15 PMP 600
16 Patriot

BOHAN
17 Huntley
18 Buccaneer

DUKES
19 Moonbeam
20 Washington
21 Contender
22 Voodoo
23 Sabre GT
24 Dilettante
25 Manana
26 Freeway
27 Bobcat

BROKER
28 Intruder
29 Infernus
30 DF8-90

最高通缉罪犯地点

ALDERNEY
1 Keenan
2 Sergi
3 Glenn
4 Rodney
5 Mervin
6 Marty
7 Danny
8 Phil
9 Noel
10 Frederick

ALGONQUIN
11 Jimmy
12 Leo
13 Shon
14 Lino
15 Darren
16 Juan
17 Tommy
18 Barry
19 Christov
20 Simon

BOHAN
21 Maxwell
22 Preston

DUKES
23 Scott
24 Rodrigo
25 Freddy
26 Bert
27 Tyler

BROKER
28 Alonso
29 Antonio
30 Fernando

随机人物出现地点

ALDERNEY
1 Eddie Low (1)
2 Eddie Low (2)
3 Ivan
4 Gracie

ALGONQUIN
5 Cherise
6 Clarence
7 Jeff (1)
8 Jeff (2)
9 Marnie (2)
10 Pathos (2)
11 Pathos (1)
12 Hossan
13 Sara (1)
14 Jeff (3)
15 Marnie (1)
16 Sara (2)

DUKES
17 Badman

BROKER
18 Brian (1)
19 Mel
20 Brian (2)
21 Ilyena Faustin
22 Brian (3)

行刺任务
（在Alderney区共9个）

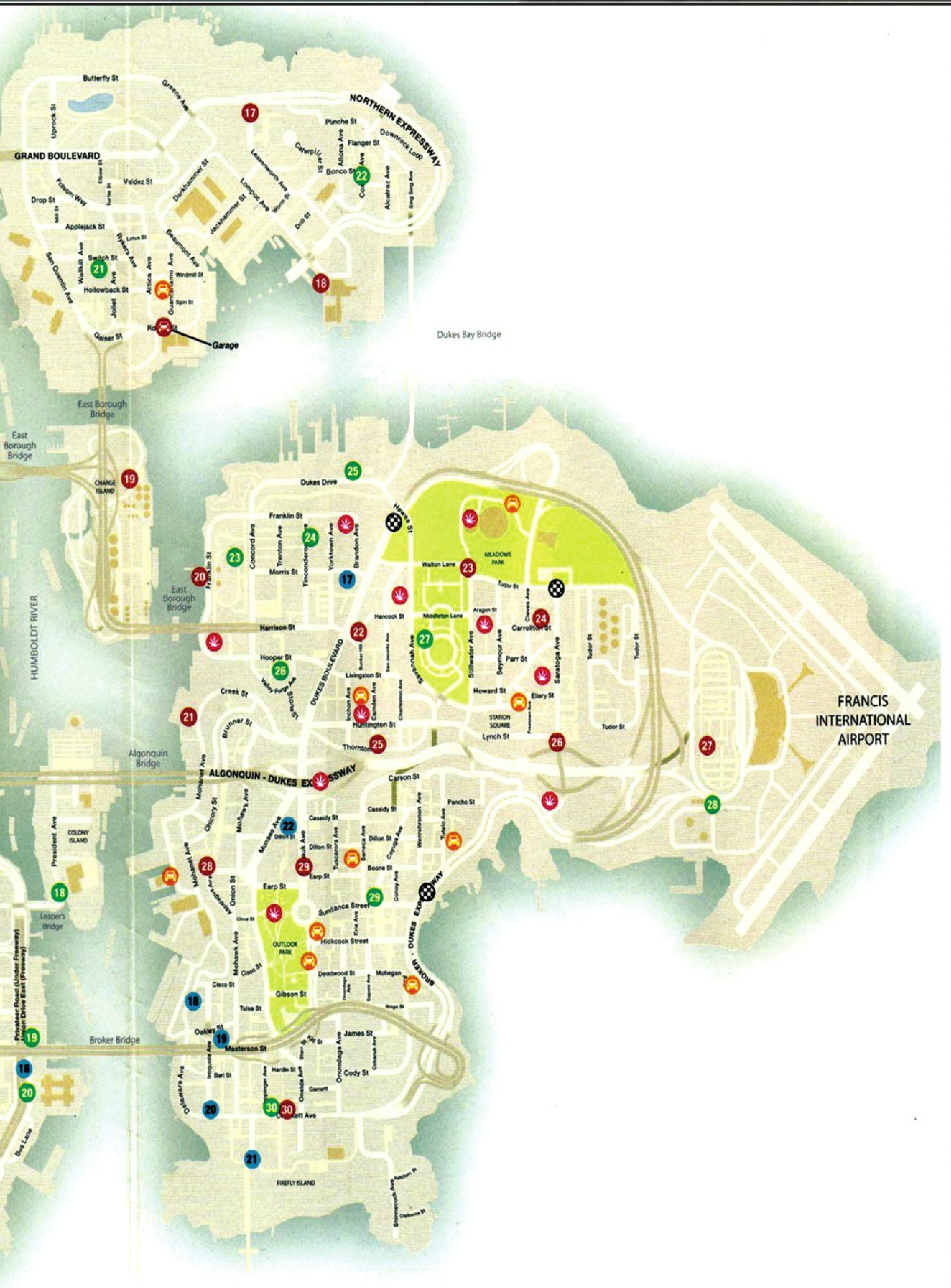
Brucies的进口车任务
（邮件通知，在Bohan/Dudes/Broker区共10辆）

汽车销售店
AutoEroticar (in Alderney)
Westdyke Autos (in Alderney)
Grotti (in Algonquin)

LJ的运输任务
（在Bohan/Dudes共10个任务）

Brucies的地下赛车任务
（在Liberty区共9个）


Beaverhead Ave
Big Horn Drive
Owl Creek Ave
Caribou Ave
Tenmile St
Percell Rd
Bridger
Manzano Rd
Long John Ave
Sacramento Av
Franklin St
Catskill Ave
Panhandle Rd
Hubbard Ave
Lyndon Ave
Rael Ave
Mahesh Ave
Jonestown Ave
Bedrock St
Koresh Sq
Asahara Rd
Booth Tunnel
Cockerell Ave
Drebbel
Farnsworth Rd
Babbage Drive
Fleming St
Roebuck Rd
Stower Ave
Payphone
Edison Ave
Schneider Ave
PLUMBERS SKYWAY
Lee Rd
Moog St
Hardtack Ave
Argus St
Niblick St
Fulcrum Ave
Tinderbox Ave
Emery St
Barsac Ave
Mandrel Rd
Latchkey Ave
Plumbob Ave
Toggle Ave
Red Wing Ave
Nougat St
Praetorian Ave
Grenadier St
Musketeer Ave
Trinity Rd
Ivy Rd
WEST RIVER
HAPPINESS ISLAND
Castle Tunnel
Northwood Heights Bridge
Grummer Road
Frankfort Ave
Xenotime St
Wardite St
Ivy Drive North
Uranium St
Galveston Ave
Denver Ave
Bismarck Ave
Topaz St
Silicon St
Ruby St
Quartz Street
Quartz St
Pyrite St
Obsidian St
Columbus Ave
Albany Ave
Union Drive East (Freeway)
Union Drive West
MIDDLE PARK
Nickel St
Manganese St
Hell Gate
West Way
Lorimar St
Kunzite St
Jade St
Iron St
Hematite St
Denver-Exeter Ave
Burlesque
Garnet St
Feldspar St
Emerald St
Luddite Row
Castle Drive
Union Drive West
Calcium St
Barium St
Amethyst St
South Parkway
Flatfish Place
Borlock Rd


Butterfly St
Greene Ave
NORTHERN EXPRESSWAY
Uprock St
GRAND BOULEVARD
Valdez St
Folsom Way
Drop St
Applejack St
Switch St
Hollowback St
Darkhammer St
Leavenworth Ave
Lompoc Ave
Jackhammer St
Beaumont Ave
Plunche St
Flanger St
Downrock Loop
Bronco St
Alcatraz Ave
Drill St
Windmill St
Spin St
Gainer St
Garage
Dukes Bay Bridge
East Borough Bridge
CHARGE ISLAND
Dukes Drive
Franklin St
Concord Ave
Trenton Ave
Morris St
Yorktown Ave
Brandon Ave
Hewes St
Walton Lane
MEADOWS PARK
Tudor St
Harrison St
Hancock St
Middleton Lane
Aragon St
Carrollton St
Hooper St
Livingston St
DUKES BOULEVARD
Savannah Ave
Stillwater Ave
Seymour Ave
Parr St
Saratoga Ave
Creek St
Valley Forge Ave
Brunner St
Howard St
Ellery St
STATION SQUARE
Huntington St
Thornton
Lynch St
FRANCIS INTERNATIONAL AIRPORT
HUMBOLDT RIVER
Algonquin Bridge
ALGONQUIN - DUKES EXPRESSWAY
Carson St
Pancho St
Cassidy St
Dillon St
Boone St
COLONY ISLAND
President Ave
Mohanet Ave
Earp St
Sundance Street
Hickcock Street
OUTLOOK PARK
Deadwood St
Mohegan
DUKES EXPRESSWAY
BROKER
Leaper's Bridge
Cisco St
Gibson St
Tulsa St
Oakley St
Broker Bridge
Masterson St
James St
Cody St
Bart St
Garrett
Crockett Ave
Delaware Ave
FIREFLY ISLAND
Bus Lane



的了解，Niko和她交换了手机号码。给表哥打个电话，表哥让Niko去服饰店买套像样的衣服，再试着将Michelle约出来。

放血（Bleed Out）

Niko在前往Michelle家的路上突然接到表哥的电话，看来他又遇到情况了。连忙驱车前往篮球场，看到那两个阿尔巴尼亚小混混正在打表哥，迅速上前这两个家伙打倒，这时看到边上有个人慌忙逃跑，看来是同伙，Niko于是一路狂追。追至港口，目标逃至一间仓库里，进去将他打倒，再将表哥送回公司。



往城铁车站接两位美女



和女友一起玩局保龄球

初次约会（First Date）

Michelle是Niko在自由城结识的第一位女朋友，来到她的家里商量到哪里玩，然后驱车前往游乐场，两人到保龄球馆打上一局。熟悉一下保龄球的打法，拿球后用A/D键选择位置，点下鼠标左键准备发球，朝后拖动鼠标蓄力，再快速往前划动扔球，划动的角度会影响到球的滚动方向。打完球将Michelle送回家，随即接到表哥的电话，两人前往脱衣夜总会休闲一番。此任务结束后，表哥正式成为好友，他的友情技能是提供免费的出租车服务。

驾轻就熟（Easy Fare）

在表哥的公司里再次碰到Vlad，这个老流氓正在调戏Mallorie，Niko的脸色有些难看，表哥冲进来看到气氛有点尴尬，连忙说笑打圆场。Vlad自知无趣连忙离开，临走时跟表哥说，不如让Niko跟他做事来偿还债务。

表哥让Niko帮他去接一个叫Jermaine的客户，将他接到目的地，不料警笛大作，两人遭到警方的通缉。这是GTA系列惯有的通缉系统，此时为2星通缉，Niko要驾车摆脱通缉，将车开至圆形范围之外的地点并保持不被发现一段时间，才能消除通缉。行驶中尽量避免碰到警车，否则会重新置于通缉范围的圆心。以后杀人越货的勾当被警察发现，都会触发通缉，一般情况下，3

约会指南

游戏中要结识5位女友，其中Michelle和Kate在主线剧情中结识，另外3位可通过上网来结交，Kiki（网名LawChick）和Carmen（网名SoBoHoe）在Love-meet.net上认识，Alex（网名Liberated Woman）在Craplist.net上认识。

约会安排：Michelle和Kate在认识后就能拿到手机号码，直接打电话联系即可。Kiki、Carmen和Alex的初次约会要通过网络联系，在交友网站上查阅她们的资料，再点“Date/Contact me”，稍后收到回复邮件，回复这封邮件，约会事件增加到手机日程表中，在约会时间前一小时会提醒你，在一小时内前往约会地点接该女孩，在约会后可向女孩索取电话号码并增加到手机中。

约会地点：女友对某些场合有特别的喜恶，比如Michelle喜欢玩保龄球，而Kate特别讨厌玩保龄球，Carmen和Alex则不那么挑剔，玩什么都可。女友对某地方都有一定程度的观感，去过该处则观感下降5，其他地方同类店面则下降1，观感下降到一定程度，她会拒绝再去，因此不要总是频繁在相同地点约会。另外，Niko的穿戴也一定要得体，身上不能有太多血迹，车辆也须整洁一新，在约会途中保持绅士风度，不得对路人有粗暴的表现，驾驶也得平稳安全，这样才能搏得女友的好感。

女友的特殊技能：网络结识的三位女孩，当好感度达到60%后，会开放她们的特殊技能。一旦技能开放，这个技能可以使用3次。如果技能失效，则需要再度和女孩约会才会开放。

Alex：所有商店的衣服打半折，在本能力开放后的24小时游戏时间内有效。

Kiki：解除通缉状态，最高3星。

Carmen：强化生命值，只在受伤情况下有效。

星以下的通缉是很容易摆脱的。解除通缉状态后，将车开往修车行重新涂装，然后再回公司交任务。本任务之后，Vlad任务线开放。

牙买加人的愤怒（Jamaican Heat）

表哥不止一次问起Niko来美国的原因，Niko对此讳莫如深，表哥见状也不再深究。此次的任务是前去接一位叫Little Jacob（简称LJ）的客户。接到LJ，他交给Niko一支手枪，要他陪着去参加一笔交易。驱车来到小胡同，Niko跑到高台守着，看到交易的双方谈判破裂，3名黑帮小弟开始朝LJ开枪，Niko迅速将他们给撂倒了，随后将LJ送回家。


表哥公司里，地头蛇Vlad肆无忌惮地调戏着Mallorie

本任务结束，表哥的出租车任务开放，是初期赚钱的一条途径，此系列任务不计入完成度。本任务结束，剧情转至Vlad任务线的“Bull in a China Shop”。

本任务结束不久会接到LJ的电话，LJ任务线开放。LJ是一名牙买加裔军火商，他是Niko最重要的伙伴，记得多和他培养感情，他的友情技能是提供流动武器店服务，品种齐全价钱公道。

瓦德大叔（Uncle Vlad）

此任务在Vlad任务线的“Ivan the Not So Terrible”后开放。来到公司看到表哥满脸沮丧，称女友Mallorie跟Vlad跑了，Niko对此事早有预感，没想到事情真的发生了，听完表哥悲戚的表述，Niko掏出枪赶往酒吧。

Vlad见Niko凶神恶煞般出现在面前，自知不妙转身便跑，留下一堆小弟来应付Niko。随手杀掉挡路的小弟，冲到街道上车追赶前面的Vlad，不必开枪，紧紧跟住便可，追到大桥处



唉声叹气的表哥说女友跟Vlad跑了

Vlad会撞翻车，上前一枪将他毙于河畔。看到Niko杀了人，表哥吓得惊慌失措，说Vlad有强大的黑帮后台，只怕此后的生活毁在Niko手里了。Niko自知过于鲁莽，向表哥说出自己的心事，他此前曾在祖国的部队当兵，由于叛徒的出卖，他的十多名战友遇难，只有他和另两个人幸存，他此次到美国就是为了找到那两个嫌疑人，为死去的战友报仇。

罪与罚（Crime and Punishment）

接到电话后驱车去见表哥，胆小怯弱的表哥竟躲在垃圾箱里，还问Niko路上有人跟踪没，Niko闻言大笑，说那个Vlad只是个小人物，不必弄得这么紧张兮兮的。话音未落，Niko便被人由背后砸昏了，一个拿冲锋枪的家伙将枪口指向了Roman……Niko醒来时看到两人被捆在椅子上，地下室里站着一个戴眼镜的家伙（Dimitri），另一个小弟拿着钢锯威胁着他们，Roman早已吓得屁滚尿流，而Niko却面无惧色，还不断地调侃他们。这时削瘦的俄罗斯人（Mikhail Faustin）走下楼梯，他很欣赏Niko的骨气，让Niko以后跟他混，说着随手将那个拿手锯的小弟毙于当场，Roman见状大叫，面现愠色的Faustin也赏了他一颗子弹。

Dimitri连忙安排将Roman送往医院，Niko则接到Faustin安排的第一桩任务，前去抢一批高清电视机。首先在街上抢（偷）一辆警车，锁定3辆货车的位置，分别前去堵截这些货车，不论顺序如何，最后一辆货车里才能找到电视机。

此任务结束后，义警系列任务开放。在警车里按E键使用电脑，通过“Current Crime”和“Most Wanted”两项来压制犯罪追捕罪犯。前者的任务有20个，后者有30个。

此任务结束，Faustin任务线开放。

上网冲浪（Logging On）

此任务在完成Faustin任务线的“Final Destination”后开放。来到公司认识了肌肉发达的Brucie，两人聊起上网冲浪的新潮流，表哥让Niko也要跟上时代的步伐，学会上网聊天。前往tw@网吧和服务生交谈，然后找台机器注册下邮箱账号，离开网吧可完成此任务。

此任务结束后，Brucie的偷车任务开放，以后经常查看Brucie发来的邮件，或查阅彩信图片（手机升级后）来接受任务。此系列任务共10个，建议拿到车后到修车行整下容，这样能拿到较高的报酬。


Niko毫不犹豫地处决掉Vlad


表哥的公司被敌人付之一炬

支线任务

限于篇幅，本攻略重点介绍主线任务（95个），占完成度的65%。主线完成后，还有广阔的天地供玩家探索，下面将支线任务的组成简单介绍如下：

出租任务：在初期开放，给表哥的公司开出租，是简单的赚钱途径，不计入完成度。

偷车任务：共30个，占完成度5%。

好友任务：解锁所有朋友的特殊技能并完成所有社交活动，占完成度10%。

社交任务：玩飞镖、保龄球赢得所有朋友，占完成度5%。

随机人物：找到地图上所有的随机人物（小蓝人），并完成其交给的任务，占完成度5%。

白鸽任务：寻找并猎杀游戏中隐藏的200只白鸽，占完成度2.5%。

特技跳跃：完成全部的50个特技跳跃任务，占完成度2.5%。

最高通缉：完成全部的30个通缉任务，占完成度2.5%。

犯罪现场：完成20个犯罪现场任务，占完成度2.5%。


兄弟俩暂时寄居在Mallorie的家中


收到Dimitri的彩信，表哥正被枪指着脑袋

罗曼的悲痛（Roman's Sorrow）

此任务在Dimitri任务线的“Russian Revolution”后开放。给打电话给表哥，然后在一条小巷里见到满脸惶恐的表哥，两人决定赶快跑路，依次回家和公司，发现都被人放了火，表哥一夜之间丢掉了10年在美国奋斗所得的一切，兄弟俩走投无路，只好前往城北的Mallorie家暂住，Mallorie称要给Niko找个“新工作”谋生。这里是Niko落脚的第二个家，表哥的友情技能暂时不能使用，直到后面他买到新宅。本任务结束后，Manny任务线开放。



人质危机（Hostile Negotiation）

本任务在Dwayne任务线的“Undress to Kill”后开放。Niko接到过两次Mallorie的电话，第一次说Roman失踪很多天了，这次说Roman被俄罗斯人绑架在码头的一间仓库里，随后还收到Dimitri的彩信，表哥正被枪指着脑袋。

行动前先买防弹衣、狙击步枪和冲锋枪及子弹，来到仓库展开枪战，利用掩体步步为营，优先清除高处的枪手，周围的油桶优先清除，被敌人引爆很有可能炸到自己。一路攻至上层的办公室，看到一个家伙正用枪指着表哥的头，果断开枪将之击毙。带着表哥逃离仓库，将他送回家。此任务结束后，表哥买了新房子，以后Niko又多了个落脚地。

Vlad Glebov任务线

中国商店的公牛（Bull in a China Shop）

此任务在完成Roman任务线的“Jamaican Heat”后开放。接到电话后前往酒吧见Vlad，他让Niko去教训一名中国商人。驱车前往唐人街的瓷器店，店老板仍不肯交保护费，转身到街道对面拾取砖头，回来将商店的橱窗砸碎，老板很快服软了，将保护费奉上，



操作键位

系统		
主菜单：Esc	接受：回车	大地图缩放：鼠标滑轮
设定目的地：鼠标右键	拖动地图：按住鼠标左键并划动	
普通		
改变视角：V	使用电话：方向键↑	拨号码：按两次方向键↑
放下电话：退格键	雷达缩放：T	观看后面：C
清晰度：P	拒捕：F2	
步行		
移动：W、S、A、D	奔跑：左Shift	跳跃：空格
攻击/射击：鼠标左键	锁定目标：鼠标右键	进入车辆：F
动作：E	切换武器：鼠标滑轮	蹲伏：左Ctrl
靠在掩体后：Q	填弹：R	瞄准镜头缩放：鼠标滑轮
驾驶		
左转：A	右转：D	加速：W
刹车：S	手闸：空格	前倾：左Shift
后倾：左Ctrl	退出车辆：F	射击：鼠标左键
瞄准：鼠标右键	切换武器：Q/Z	前灯：H
喇叭：G	观看后面：C	改变视角：V
动画视角：Caps Lock	切换广播频道：鼠标滑轮	切换歌曲：N/B
关掉电台：X	放下武器：R	
直升机		
拉升/俯冲：W/S	左/右旋转：小键盘数字4/6	左/右翻转：A/D
前后倾斜：小键数字8/2	旋转视角：按住鼠标右键并划动	射击：数字键0/鼠标左键
搏斗		
目标锁定：鼠标右键	推1：鼠标左键	推2：R
踢：Q	格挡：空格	
武器快捷键		
徒手：1	冷兵器：2	手枪：（仅在车上用）3
霰弹枪：4	机枪（仅在车上用）：5	自动步枪：6
狙击步枪：7	重武器：8	手雷（仅在车上用）：9
特殊道具：0		

回酒吧交给Vlad。

晾干（Hung Out to Dry）

来到酒吧，Vlad正在用电话和女人调情，Niko听出那端是Mallorie，让Vlad不要招惹她，Vlad摆出不屑的嘴脸，让Niko赶快去收一笔保护费。来到洗衣店表时来意，老板由后门逃走，迅速追到后院找车跟上，在追逐时攻击目标车辆，但不能将它打爆，最后老板终于服软交钱，还伤感地表达对这个社会的失望。



瓷器店老板不肯交保护费，得给他点教训了



Niko来到洗衣店收取保护费

逃之夭夭（Clean Getaway）

和酒吧里的Vlad一道来到街上，Vlad流露出不可一世的架势，不断推搡和叫骂挡路的平民，随后他让Niko去抢一个人的车来抵债。此次目标地较远，前往城铁站的月台等车，乘城铁来到地点，看到那辆车边有两个人，直接上车开走，然后到修车行清洗一下，再将车开到指定车库。

困境中的艾文（Ivan the Not So Terrible）

到酒吧见Vlad，他怀疑一名叫Ivan的小弟背叛了组织，于是派他到Roman的车库偷车，让Niko趁机“正义防卫”解决掉他。驱车前往表哥的公司附近发现Ivan的行踪，一路追赶，不久Ivan弃车而逃，跟着他爬到楼顶，这家伙失手悬在了半空中，这时可选择救不救他，若救下他的话，以后可以找他接支线任务。

此任务结束后，剧情接Roman任务线的“Uncle Vlad”。

Little Jacob任务线

弱肉强食（Concrete Jungle）

LJ来电让Niko陪他去谈一笔生意，驱车来到地点，先将LJ放下，再将车开到楼后放风，不久有3名毒贩急匆匆的由后门走出来，迅速驱车冲过去，能撞死他们最好，没撞死就下车开枪弹杀。开车回到楼前接上气愤之极的LJ，两人决定前去端掉这些毒贩的老巢。来到目标地点，先守住门口和窗口射杀里面的毒贩，再进屋拾取弹药和医药箱，然后将LJ送回家。



LJ是个很仗义的哥们，搞好关系的话可得到流动武器店的服务



跟踪毒贩找到他们的老巢

如影随形（Shadow）

在LJ的家遇到Badman，这家伙的英语水平比LJ还要蹩脚。此次任务是要收拾一伙抢Badman生意地盘的毒贩。先驱车到指定地点，找到小巷里交易完的毒贩，尾随他穿过街道和小巷，最后他进入一幢居民楼，跟着他上楼梯找到毒贩老巢，守在门口射杀里面的3名毒贩。





此任务结束后，LJ正式成为Niko的好友，以后可以约他出来喝酒游玩了，同时开放10个运输任务。

Mikhail Faustin任务线

周到的“保护”（Do You have Protection?）

Faustin住在高级别墅区，刚进屋就看到Faustin和Dimitri争吵，Faustin的性格较为暴戾，要将不交保护费的人都杀掉，而Dimitri则主张低调行事。看争不出个结果，Dimitri拉着Niko离开了别墅，前往情趣店收取保护费。进入情趣店，Niko并没有按指示杀人，而是朝老板的腿上开了一枪，尝到苦头的老板终于答应交钱。得知消息的Faustin很高兴，说要给Niko一点小礼物。此时开车前往武器店，可以免费拿到一支微冲，然后将Dimitri送回住处。此任务结束后，武器店开放。



Dimitri和Faustin因意见不同而发生争执



和Dimitri来到情趣店收取保护费

死神来临（Final Destination）

前往夜总会见Faustin，他正坐在包厢里左拥右抱和美女聊天，Dimitri再次提醒他最好低调点，警方已在关注他们了。Faustin怀疑一个叫Lenny的手下是向警方提供情报的内奸，让Niko去解决他，Dimitri尽管反对仍不能让老大收回成命，对此感到很是无奈。

离开夜总会前往城铁站，打电话给Faustin，问他是否真的要杀，Faustin不耐烦的说，不要再质疑他的指令！确认无误，开始行动！目标站在月台上，先不要惊扰他，爬到车站附近居民楼的楼顶，用微冲瞄准目标射击，这是最简单有效的方法。

此任务结束后接到Dimitri的电话，说Lenny是俄罗斯黑帮老大Petrovic之子，叫Niko最近小心点。随后接到表哥的来电，让Niko到公司来一趟，此时Roman任务线的“Logging On”开放。



在夜总会见到耽于酒色的Faustin


在城铁站狙杀目标

无情杀手（No Love Lost）

进入别墅看到Faustin在骂老婆，得知他的女儿Anna堕落街头，和一个飞车党的混混好上了，叫Niko去将那个家伙解决掉。来到游乐场外，看到一个混混正和Anna亲热，Niko上前劝混混不要碰Anna，Anna反而对他恶言相向，称和父亲没什么感情可言。混混骑摩托逃走，Niko也抓起身旁的摩托追赶，一路紧跟。

Dimtri Rascalov任务线

割袍断义（The Master and the Molotov）

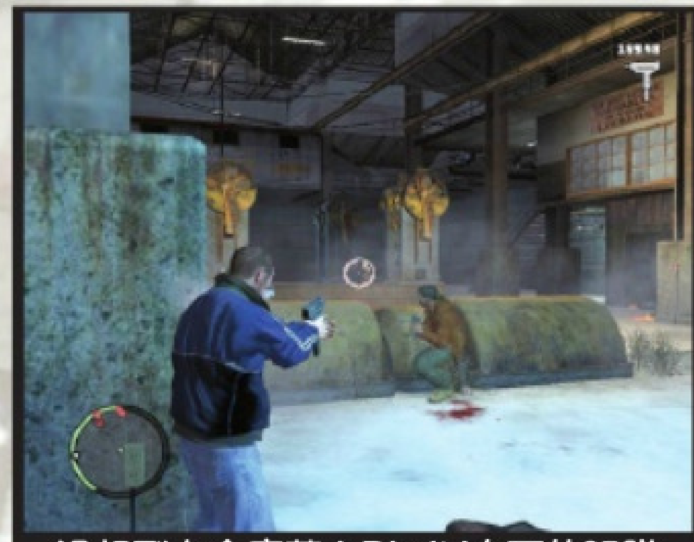
在游乐场见到Dimitri，他对Faustin彻底绝望，说他的独断专行导致了目前的后果，俄罗斯黑帮已经正经正式宣战，若想保留退路，只有将Faustin除掉，并声称如果Niko完成这个任务，他会和Petrovic讲清楚，以前的事情既往不咎。

来到夜总会附近，等Faustin进去后收到Dimitri的短信，前往街角的垃圾箱旁拿防弹衣。进入夜总会，Faustin在发表了一番感慨后逃走，清掉大厅里的枪手，然后由舞台左侧的门到后面走廊，穿行到外面的街巷，一路杀枪手爬到楼顶，将Faustin逼至绝地开枪弹杀。


在天台上射杀走投无路的Faustin

过河拆桥（Russian Revolution）

杀完了Faustin，Dimitri约Niko到仓库领赏，随后LJ来电说俄罗斯黑帮将有所动作，主动要求和Niko一道赴会。来到仓库果然有变，Dimitri这个家伙背叛了Niko，将Niko在祖国的冤家Bulgarin给带来了，双方顿时陷入混战。清完仓库里的枪手，外面警笛大作，迅速冲到外面街上，夺了辆警车载着LJ逃跑，摆脱2星通缉后将LJ送回家。


没想到在仓库落入Dimitri布下的陷阱



Faustin让Niko去处决掉和女儿厮混的飞车党


骑魔托追踪逃逸的飞车党



Niko和Faustin吐露了些许的过去经历

追随的诀窍：在开始先随目标上环城公路，打开大地图，将终点定在北方的公园，按GPS导航的路线前往就行了。来到公园附近汇聚更多的飞车党，下车躲到树后，逐个将他们弹杀。

奇袭（Rigged to Blow）

来到别墅和Faustin的老婆聊起天来，她提起当年和丈夫在祖国的快乐时光，但到美国后一切都发生了改变，丈夫变得喜怒无常暴虐乖张，Niko也向她谈起自己的转变。Faustin回来时发了一顿脾气，说要给Petrovic点颜色看，随后派Niko去一座废弃工厂找辆货车。

找到货车才知道车厢里装着炸弹，只好小心翼翼的按指令开到Petrovic的车库，启动炸弹后逃到街上，随着爆炸声现场一片混乱，抢辆车逃离这里。

此任务结束后收到Dimitri的短信，Dimitri任务线开放。

Brucie Kibbutz任务线

搜索和删除（Serch and Delete）

Brucie是个闲不住的家伙，见到Niko便情不自禁的比划拳脚，却被Niko轻描淡写的制服了，Brucie随后交给Niko一个任务，去解决一个背后诋毁他的家伙。要找的人叫Lyle Rivas，首先到街上抢（偷）辆警车，进入电脑系统选"Search Police Records"，搜索名字找到他住处。进入屋子表明来意，Rivas由厕所的窗户逃走，立即回到车上，驱车紧追Rivas，开枪将车打坏，趁他逃离车辆的时候杀掉。



简单的事（Easy As Can Be）

Brucie向Niko展示他的肌肉，可笑的是，前胸纹了个汉字"我"，后腰却纹了"人妖"两个字，不知哪个纹身师傅这么恶搞。此次任务是前去取Rivas的车，据Brucie说这回任务很简单。来到地点刚上车，发现事情并不那么简单，前后出现了Rivas的小弟，此时要立即下车进行枪战，同时避免车辆损坏，将3辆车上的枪手全部清掉，再上车将它开至指定车库。

网络钓鱼（Out of the Closet）

来到Brucie的家，表哥Roman也在，Brucie提到French欠债不还，希望Niko能帮忙解决掉他，只是French行踪不定，不过是网络交友的会员，可以根据这条线索将他找到。于是前往网吧，在首页进入交友网站（www.love-meet.net），查看交友列表，点击人名"French Tom"，再按"Date"发出约会邀请。

此期间先做其他任务，几天后会收到表哥的提醒短信，这时到网吧收下邮件，回复他的约会邀请，确定在第二天晚6点在餐厅会面。到了时间在餐

厅里见到French，就是胸前插着玫瑰的家伙，谈话后站起身（E）掏枪将之击毙当场。

比赛第一（No.1）

Brucie带着Niko去参加一场地下车赛，先到指定地点取一辆金色跑车，来到出发地点开始比赛。这是游戏中的第一场比赛，磨练一下驾驶技



在餐厅来场“浪漫”的约会



Rucie在向Niko展示他傲人的身材

巧，稳字当头，转弯摆尾前要减速，在直道时要全力加速，是追超其他选手的好时机。拿到第一的成绩，再将Brucie送回家，完成任务。

本任务结束后，Brucie成为Niko的好友，他的友情技能是直升机接送。同时开启地下车赛的支线任务，共有9场比赛。

Manny Escuela任务线

清洗街头（Escuela of the Streets）

Niko来到新家后无所事事，这天来到社区中心，看到一群男女在跳舞，一个打扮酷似Rap歌手的家伙正指挥摄像师拍东拍西，Mallorie介绍他给Niko认识。他名叫Manny，以前曾参加过西班牙裔黑帮，现在已经弃暗从明，立志于打击罪恶拯救社会的事业。Niko看摄像师拍自己，连忙伸手将摄像机给打碎了，Manny见拍摄一天的心血化为乌有，却不便发作，拉着Niko来到街道，声称要肃清这里的毒贩。

和Manny驱车前往毒品交易地点，然后跟踪毒贩的车找到一间仓库。枪战开始，Manny不知跑到哪里去了。等清掉仓库所有的毒贩，Manny和摄像师出现在门口，超人英雄般摆起了Pose。

清道夫（Street Sweeper）

来到社区中心，看到Manny在和警长Francis在镜头前作秀，还呼叫着Niko也到镜头来，Niko连忙躲闪着镜头。Francis离去时，朝Niko投来令人不寒而栗的目光。

Manny再次交给Niko一个清除毒贩的任务，这回他索性不跟去了。来到目的地，车库里共有5名毒贩，优先清理车里的2个，否则他们会逃跑。解决完所有毒贩，接到Mallorie的电话，问Niko是否适应新工作，Niko称烦死了Manny这个沽名钓誉的家伙，Mallorie称再给他介绍一个黑道上的朋友认识。此任务结束后，Elizabeta任务线开放。



直捣毒贩的老巢


枪杀车库里的毒贩

祸从口出（The Puerto Rican Connection）

此任务在完成Elizabeta任务线的〝Blow Your Cover〞后开放。来到社区中心，Manny正在和摄像师争吵，埋怨将他拍得像Gay。看到Niko到来，Manny说有个背后抖落他过去不堪历史的家伙，让Niko前去让他安静下来。

来到大桥前看到城铁正从面前经过，于是驱车沿街道追赶。城铁在高架桥的轨道上行驶，观察地图，寻找最接近的街道行驶，紧紧跟住就行。最后目标会下火车，这时冲过去将之枪杀。如被他逃脱，则要驾车继续追杀。

Elizabeta Torres任务线

爱尔兰人的幸运（Luck of the Irish）

Elizabeta是位颇有资历江湖大姐大，经由Mallorie的介绍，Niko来到了她的家。Elizabeta交给他第一个任务，是协助爱尔兰黑帮的Packie去完成一笔交易。来到交易地点，爬到附近的楼顶拿到一支狙击步枪，用瞄准镜观察现场，等谈判双方掏枪的时候迅速出击，优先射杀离Packie最近的目标。



身份暴露（Blow Your Cover）

来到Elizabeta家，一群男女正在狂欢，Niko在这里结识了飞车党的Johnny，还有一个扮酷的黑人Playboy X（花花公子X？以下简称花公



站在楼顶观察交易现场的状况



子），此次的任务是和花公子一道陪Johnny进行一笔交易。

来到目标地点，上楼后见到一群亚洲买家，Johnny发觉有诈，瞬间逃得无影无踪，剩下Niko和花公子面对埋伏的缉毒特警。先不要往走廊冲，优先清掉屋里的几个卧底，再由另一道门偷袭警察，然后沿楼梯杀下去，快速冲到街上抢车逃跑，摆脱2星通缉后将花公子送回住处。

本任务结束后，大地图中央的Algoquin区开放，这时是自由城繁华的商业中心，有高档服饰店和唐人街，南端还有自由女神像，有时间可到处逛逛，景观很不错。在这一区还住着可以约会的三位女友：SoBoHoe、LowChick和Liberated Woman，可在网吧的交友网站向她们发出邀约。本任务后，Playboy X任务线开放。



结识豪爽的女毒贩Elizabeta



和花公子一道陪Johnny进行一笔交易



大姐大Elizabeta正和LJ争吵不休



废弃医院被一群枪匪占据着

暴风雪（Snow Storm）

此任务在完成Manny线的“The Puerto Rican Connection”后开放。Niko接到Elizabeta的电话，连忙赶到她的家，看到Elizabeta和LJ正在争吵，原来LJ介绍的买家抢了她的货，Niko决定帮她将货再抢回来。

驱车来到码头边的废弃医院，先将外围能看见的敌人清掉，然后绕到建筑的南侧爬竖梯，居高临下清掉几间屋里的枪手，跳落地面，目标在离不远的屋子，进去杀掉2个家伙，在桌上拿到背包，地上还有防弹衣。这时警笛大作，大批缉毒特警赶到，他们是杀不完的，因此不必恋战，全力朝东北方向的出口逃跑，杀挡路的警察，迅速跳上汽车逃跑，摆脱3星通缉后和LJ联系，两人约定在小巷会合。

和LJ正聊着，女朋友Michelle意外出现在Niko的面前，这时才知她竟是政府的卧底，说Elizabeta已经被政府控制，劝Niko悬崖勒马回头是岸，尽管Niko为她的欺瞒利用而咬牙切齿，还是乖乖将背包给了她，算是为自己留条后路。

毁尸灭迹（Have A Heart）

Elizabeta已经知道自己的危难处境，情绪有点歇斯底里了，当Niko进屋时看到Manny和摄像师正准备采访Elizabeta，Elizabeta爽快地打赏了他们两颗花生米，接下来Niko要帮她处理一下尸体，将尸体搬上车，

再驱车交给医生，医生打算将他们的器官移植给需要的病人。本任务结束后，Elizabeta便锒铛入狱了。

Playboy X任务线

施以颜色（Deconstruction for Beginners）

本任务在Elizabeta任务线的“Blow Your Cover”后开放。Niko前往海边花园别墅见到花公子，在这里还遇到花公子之前曾提过的Dwayne，一位落魄的


消灭医院废墟里的枪手


来到篮球场为5名嫌疑人拍照



花公子见状不妙连忙逃跑

黑道大哥，刚出狱不久，打算拉着花公子重返江湖，但花公子现在过得挺滋润的，对这位曾经的大哥显然有些疏离慢待了。

花公子交给Niko一个任务，前往工地解决鼓动罢工的工会领袖，这些工会干部有黑社会背景，被大群全副武装的枪手保护着。来到工地附近，先用升降机攀至大楼的顶部，用狙击步枪清掉塔吊上的3名枪手，然后返回地面，由一侧潜



花公子让Niko去除掉昔日的大哥Dwayne


先到楼顶狙杀吊车上的4名枪手

入工地展开枪战，那4名工会领袖在工地的不同区域，杀掉一个才会在雷达上出现下一目标。此任务结束后，Dwayne任务线开放。

按图索骥（Photo Shoot）

花公子派Niko去杀个背后造谣的家伙，却对他的相貌表达不清，便扔给Niko一部手机，让他去篮球场将那群混混都拍下来，发给他确认目标再动手。来到篮球场，保持一定距离用手机对着5个混混拍照，然后发送给花公子，花公子会打电话通知哪个是要杀的人。在掏枪的一瞬目标会逃跑，快速追上将之弹杀。如果动作慢了，他会逃上一辆悍马逃离，展开麻烦的追逐战。

此任务结束，Niko的手机升级，拥有拍照和彩信功能，以后Brucie会将要偷的车的照片发给Niko。Michelle来电，说要Niko为政府做点事情，U.L.Paper任务线开放。

荷兰赌（The Holland Play）

此任务在Dwayne任务线的“Undress to Kill”后开放。来到花公子家，他说已经和Dwayne闹翻了，让Niko去除掉Dwayne，Niko没有马上答应，考虑一下再说。过一段时间Dwayne打来电话，说花公子是个恩将仇报的奸诈小人，抢了他的生意不说，还准备落井下石。此时地图上出现两个坐标，Niko有两种选择：杀花公子还是杀Dwayne。笔者推荐杀花公子，事后能得到他的一套豪宅，还会和Dwayne结为好友。如果杀掉Dwayne，Niko不但什么也得不到，反而会招致埋怨，说Niko杀了他最好的兄弟云云。

Niko决定杀花公子，于是来到那套豪宅开战，先杀掉屋里的几名枪手，出屋由露台跳至对面楼顶，再沿楼梯下至底层。穿过街道解决车上的枪手，再到胡同里朝无路可逃的花公子射出一颗道义的子弹。

本任务结束后，花公子的豪宅归Niko使用，可用电脑免费上网，同时Dwayne正式成为Niko的好友，他的友情技能是派两名拿AK47的小弟跟随。

Dwayne Forge任务线

追风骑手（Ruff Rider）

前去探望落魄潦倒的Dwayne，这位曾经风云一时的大哥，出狱后没了兄弟和事业，连女朋友也背叛了，令Niko心有戚戚焉，决定帮他一把。驱车前往唐人街，找





到Dwayne的女友Cherise，杀不杀她随意，放其活路的话，日后可找她做支线任务。骑上摩托追赶逃走的男子，开枪将他打落地，再上前将之击毙，将掉落地上的钱拾起。摆脱警方的通缉，前往餐馆将钱交给Dwayne，助他渡过眼下的难关。

夜总会谋杀案（Undress to Kill）

Dwayne原来经营的一家夜总会被黑道的混混抢占了，成了自由城中的风月场所。Niko此次任务是要解决掉管理夜总会的3个经理。先确定身上有冷兵器和冲锋枪，驱车前往夜总会，进去后先确定3个经理的位置，一个在入口附近的监控室，一个在舞台边和舞娘说话，一个在里侧的包厢里看脱衣舞。首先进入监控室，用冷兵器杀掉一个，再走到包厢外的走廊，掏出冲锋枪狙杀舞台边上的，然后迅速冲向包厢杀掉看门的小弟以及里面的经理。



在街头找到Dwayne的前女友Cherise



来到夜总会刺杀3名经理

此任务结束后，花公子会气急败坏的质问Niko，原来抢占Dwayne夜总会的家伙就是他。

U.L.Paper任务线

将错就错（Wrong is Right）

来到U.L.Paper大厦，得知Michelle的本名叫Karen，在她的引荐下，Niko见到了一位神秘的政府官员，他代表的是国家机密组织，他要Niko以后为国家做点事情以抵销之前所犯下的罪。这个官员拒绝透露姓名，Niko只好管他叫U.L.Paper。

第一个任务是行刺Oleg Minkov，来到他家调查桌上的电脑，阅读邮件得知他去了珠宝店，于是驱车赶往接头地点，目标人觉察被人跟踪便开始驾车逃蹿，一路追击，开枪将他的车辆打坏，然后再将他击毙。

杀手肖像（Portrait of a Killer）

再次见到U.L.Paper，这家伙对Niko的过去了如指掌，知道Niko来自由城的缘由，并透露能帮助他找到想追寻的那个人，前提是继续为政府效力。此次任务是清除一名杀手，首先搞一辆警车，然后利用警方的电脑系统搜索名字“Adam Dimayev”找到他的住址。来到目标地点着手清除枪手，然后爬梯子到高处平台，那个杀手就躲在屋顶。



在U.L.Paper大厦，得知Michelle的本名叫Karen



在办公室里见到一名不肯透露姓名的政府高官



赶到地点狙杀目标

大扫除（Dust Off）

根据U.L.Paper提供的信息，有一名富翁为恐怖组织提供资金，政府希望这个家伙彻底消失掉。此次任务是要抢一架直升机，为狙击富翁做准备。前往指定地点，看到直升机已经盘旋在空中，于是驾车追赶它，随时观察雷达或大地图，尽量走环城公路。直升机降落在一座码头，过去将枪手清掉，再驾驶


追踪空中的直升机


富翁驾驶直升机逃蹿

直升机飞往机场的停机坪，途中熟悉直升机的操作，为下一个任务打好基础。

追击（Paper Trail）

接到U.L.Paper的电话，称直升机改造完毕，本任务要和LJ共同完成，不知政府用何手段招募了LJ这个地下军火商。来到旧车场找到直升机，LJ已经准备就绪，此时看到富翁的直升机掠过去，于是驾驶直升机朝它追过去。

注意：W键为垂直爬升，而小键盘8为前倾，这样能保持较快的飞速。调整角度一般用小键盘的4和6，角度较大的话就用A和D的翻转。在飞行中一般都要按住W键，否则飞行高度会缓慢下落。

追着目标在城区上空兜转，U.L.Paper不让LJ在城区攻击，等目标飞到海上，LJ开始发射火箭弹，几发之后命中目标，富翁的直升机带着烈焰和浓烟坠落海中，最后将直升机开到指定的地点。

Francis McReary任务

召集和收集（Call and Collet）

在Manny任务线的“Street Sweeper”任务后，Niko会收到Francis发来的短信。前往公园见到他，他以Niko的犯罪证据要挟，逼迫Niko乖乖为他做事。此次任务是要清除掉敲诈他的人，同时将警长的贪污罪证拿回来。

前往河畔公园，这里是敲诈者和警长约定的交易地点。警长将敲诈者的电话号码发过来，拨打这个电话，观察附近接电话的那个人，确定目标后迅速掏枪击毙他，跑上前拿到罪证，然后跑回车上摆脱警方的2星通缉，将罪证交给警长完成任务。

最终的会面（Final Interview）


在公园观察接电话的人，射杀他


这位自称“大好人”的警长实际是个腐败的家伙

Francis是个隐藏很深的腐败警长，却总是在嘴边自诩为“大好人”。此次任务是要去杀一名掌握警长罪证的律师，只是律师深居简出不好下手，得找机会接近他。先换一身西装，再到网吧点击Ligner & Shyster登录律师网站，再点击Careers栏目，里面有招聘信息，点击Submit Resume发送履历表。先去做其他任务，不久会分别收到短信和面试预约的电话，等到预约的时间前往律师事务所，跟随秘书进入律师房间，在面试时用冷兵器杀掉他，从桌上拿到罪证。此时被赶来的律师发现，保镖会冲进来，不要由原路出去，直接打碎窗户跳到街上，上车逃离现场摆脱通缉，将罪证交给警长完成任务。

荷兰之夜（Holland Nights）

来到警察局见警长，他正在给老母打电话，电话中会提到Packie，他对这位兄弟是不屑一顾的态度。此次任务是要杀掉一名叫Clarence的毒贩，Niko质问他为何不走正常的司法渠道，Francis搬出一大堆的理由来搪塞，Niko相信他的动机并不单纯。


找机会狙击对面楼里的目标

按线索找到毒贩居住的荷兰社区，楼道里埋伏着大量的枪手，按雷达的提示找到Clarence，尾随着他上楼，清掉阻路的枪手，最后到达天台将之击毙，此时缉毒特警包围了大楼，不要由原路下去，跑到另一侧找楼梯冲到街面，跳上车摆脱通缉。

引诱（Lure）

前往公园见警长，这家伙逼迫Niko再次出手，目标是Clarence的一名手下。先到车上拿狙击步枪，然后前往居民楼爬到天台，目标人就住在对面建筑的一间屋子里，他坐在沙发上看电视，由窗户无法瞄到他，拨打他的电话545-555-0122，趁他起身接电话的时候一弹击毙。



血亲（Blood Brothers）

本任务在Derrick任务线的“Tunnel of Death”后开放。警长让Niko去杀了亲弟弟Derrick，Niko对他这个冷酷的决定很为难。随后Derrick打来电话，他已感觉到哥哥可能对他动了杀心。前往哥俩约好会面的公园，用升降梯攀至楼顶，用瞄准镜观察公园的长椅，哥俩正在亲热的聊天，这时要选择杀Francis或Derrick，笔者推荐杀Francis。



Packie McReary任务线

挟仇报复（Harboring a Grudge）

之前在Elizabeta任务线曾见过爱尔兰黑帮的Packie，不久会收到他的邀请，Niko欣然前往他家作客。在家里见到Packie的妹妹Kate，两人一见钟情。尽管开始Packie反对两人的感情，在以后得到Packie充分信任后，他会主动撮合两人的事，Kate成为Niko的正式女友。

此次任务是要抢一辆运输毒品的货车，来到港口跟随Packie爬到屋顶，看到一群黑帮份子正在搬货，和他们展开激烈的枪战，然后由屋顶跳落地面，跑到屋里抢货车，载着Packie逃离港口，摆脱敌人的追击和堵截，将货车开入指定的车库。

本任务结束会结识Ray Boccino，他是黑手党Pegorino家族的一名角头，不久他会打电话给Niko，Ray任务线开放，自由城的Alderney区随之开放。警长Francis也会来电，Niko才知道他和Packie是亲兄弟的关系。

垃圾场劫案（Waste Not Want Knots）

在Packie家里认识了另两个爱尔兰黑帮成员：Gordon和Micheal。此次任务是要抢货，货主是黑手党五大家族中势力较弱的Ancelottis家族。前往垃圾处理场，翻栅栏进入院落，冲入仓库清掉出现的枪手，让3名同伴阻敌，Niko上楼梯到办公室拿背包，返回楼下时会涌出更多的敌人，不必恋战，迅速往后门跑，跃入河中游到附近的快艇上，将Packie送到指定地点完成任务。

三叶草（Three Leaf Clover）

Packie来短信说有生意上门，让Niko换身西装到他家。在Packie家里见到另两个爱尔兰黑帮的家族成员：Gerry和Derrick，他们俩是Packie的哥哥。有趣的家庭组合，3个弟弟走黑道，走白道的哥哥却得不到家族的承认。

Gerry是爱尔兰黑帮的大哥，初次会面还不太信任Niko。此次任务是前去抢银行金库，Niko开车载着Packie、Micheal和Derrick驶往银行，途中Packie给大家布署任务。来到银行劫持人质，Derrick和Packie发生争吵，Micheal不幸被反抗的人质击毙。金库大门炸开后，Niko冲进去拿钱袋，然后和兄弟俩冲围至街道上，附近全是武装特警，跟随两兄弟穿街过巷，最后会遇到武装直升机，此时是5星通缉，3人只好下至地下的城铁站。先掩护两兄弟撤离，然后跟上他们，由另一个站口来到街面，通缉变成3星，抢一辆车摆脱通缉，将两兄弟送回家。本任务结束后分得250 000块，同时得到Gerry的信任，Gerry任务线开放。


和Packie来到码头劫取货车


驾驶快艇逃离现场


逃出银行沿街道杀出警察的包围圈

爱尔兰家族的葬礼（Undertaker）

此任务在Francis死掉一段时间后开放。Niko分别接到Packie和Kate的邀请，随后换一套西装前往教堂。在教堂进行简单的仪式，一家人步出教堂，这时有几辆车在门口停下，枪手朝街边的灵车和人群的攻击，清掉这些枪手，Niko驾驶灵车奔往墓地，途中还会有敌人追击，转弯的时候要减速，行驶务须平稳，不要将棺木甩出车外。

此任务结束后，Packie正式成为好友，他的友情技能是提供汽车炸弹。

Ray Boccino任务线

漫长的坠落（A Long Way to Fall）

前往意大利餐厅见到Ray，衣冠楚楚的一副绅士打扮，派头十足。为了寻找出卖战友嫌疑人Florian Cravic的下落，Niko只有和他合作。


杀入居民楼清理走廊上的枪手


伪装成环卫工人去收“垃圾”

此次任务是解决一名叫Teddy的人，首先前往荷兰社区，根据Ray发来的彩信照片找到那名小喽罗，用手枪指着他的头，他会乖乖说出Teddy的住处。进入居民楼上电梯，进入走廊遭到枪手的阻拦，清掉他们，进入房间看到Teddy逃往楼顶，杀至天台朝Teddy开枪，他从楼顶开始漫长的坠落。

欲盖弥彰（Taking in the Trash）

Ray授意飞车党抢了一批钻石，为了运输这批钻石，Ray找了两个朋友帮忙，Niko也被他派去执行这次任务。来到附近胡同与那两个家伙会面，Niko来开垃圾车，那两个家伙则扮成环卫工人，顺着街道行驶过去。取“垃圾”的地点有两个，在途中遭到闻讯而来的黑帮攻击，不用管他们，一直开到垃圾场即可。

散伙（Meltdown）

来到餐厅见Ray，他说那两个帮忙的朋友吞了钻石，要Niko帮他把钻石抢回来。来到路边找到Luca的车，他们拒不交出钻石开车便跑，Niko顺手抢了辆跑车一路追随。路上不必开枪攻击，一直跟到公园他们会翻车徒步逃跑，先杀掉两个，然后进入男厕所，挨道门开枪试探，Luca藏在其中一道门后，杀掉他拿到钻石，再将他交给附近桥上的Ray。

激战博物馆（Museum Piece）

此次任务是和飞车党的Johnny一道前往博物馆，和犹太黑帮进行钻石交易。先到博物馆门口和Johnny碰面，两人一起进去和犹太黑帮的Isaac交易，就在犹太人验钻石的时候，枪手突然出现，混乱中钱和钻石不知所踪，Niko奋力突围出去，抢一辆轿车摆脱犹太黑帮的追杀和警方的通缉。

走投无路（No Way on the Subway）

在餐厅见到Ray和Phil，他们同为黑手党Pegorino家族的角头，是教父的左右手，不过看起来有点貌合神离。Phil说是飞车党抢了钻石，让Niko给他们点颜色看看。

找到飞车党的两名小弟，他们像老鼠遇到了猫，骑上摩托慌忙跑路，这时也抓辆摩托追上去。这一关稍有难度，在开始不必紧追目标，抄近路飞车跃进隧道，等那两个家伙也飞下来，开枪射杀他们，若被他们逃脱，则继续沿着城铁隧道追击，注意避开行驶的火车，在弧形通道和直道等规则的路线是开枪狙杀的好时机。

此任务结束，钻石系列任务跳转至Gerry任务线的“I'll Take Her”。

“惊艳”的周末（Weekend at Florian's）

Ray那边终于有了消息，说街头画像师Talbot知道Florian的下落。先给表哥打个电话，带着他一起去找画像师，然后带着他满城找Florian的家，按照他的提示左转、右转或直行，最后终于找到了Florian的家。


奋力杀出博物馆


到酒店清除一群犹太商人



Ray一副衣冠楚楚的绅士打扮



找到昔日的战友Florian，确定他不是叛徒

出人意料的是，昔日的战友Florian已经打扮成女人装束，不能接受的是他成了一个Gay。Florian见到Niko惊恐万状，认为Niko是在祖国出卖战友的叛徒，此番是来灭他口的。Niko意识到他不是要寻找的目标，那么，真正的叛徒就是最后一个幸存者Darko了。Florian毕竟曾是Niko的战友兼老乡，以后还会保持联系，他现在是自由城市长的情人，并已改了名字叫Bernie Crane。

本任务结束后，Bernie 任务线开放。U.L.Paper不久来电说能帮Niko找到Darko的下落，然后将他押解至美国，让Niko来随便惩处。看来这老头还挺仗义，以前没白帮他。

先下手为强（Late Checkout）

上次钻石交易的犹太黑帮，认为是Ray抢了钱和钻石，扬言要杀掉他。Ray惶惶不可终日，请求Niko去解决掉这帮犹太人。前往酒店进入电梯，来到走廊清掉沿途的枪手，上楼梯至套房，要杀的目标有3个，分别在厨房、卧室和天台，将他们全部杀掉后，会有大批的黑帮小弟追杀过来，这时跑到楼顶的另一边找升降梯下去，上车摆脱警方通缉。本任务结束，Phil Bell任务线开放。

Gerry McReary任务线

行动胜过空谈（Action Speak Louder Than Word）

和Gerry聊天，得知爱尔兰黑帮一直在为黑手党Pegorino家族做事，此次任务是在Ancelottis家族和阿尔巴尼亚黑帮谈判的时候进行炸弹攻击，致使双方的谈判失败。首先去一辆车上拿炸弹，然后再到指定地点找到一辆汽车，将炸弹安装在汽车下面，回到车上守候，不久几个人上了车，尾随他们前往废弃工厂，然后给Gerry打电话选择引爆，消灭工厂里的枪手，开车逃离现场。此任务结束后，Derrick任务线开启。

化妆杀手（I Need Your Clothes Your Boots and Your Motorcycle）

见到Gerry，他对Niko连连端详，连称简值太像了，原来他杀了Albanians家族的一名小弟，打算让Niko化妆成他的模样，接近并刺杀Ancelottis家族的角头Frankie。接近Frankie的时候他会驾摩托逃跑，一路追击，在行驶的同时开枪击毙他。此任务结束后，Gerry被警方投入监狱。


跟踪至一座废弃工厂


乘摩托追击Ancelottis家族的角头Frankie

绑架“女朋友”(I'll Take Her)

本任务在Ray任务线的“No Way on the Subway”后开放，是钻石系列任务的结局部分。Niko来到监狱探望Gerry，由于旁边有狱警，Gerry用暗语表达他的指令，声称给Niko介绍了个女朋友。离开监狱打电话给Packie，得知爱尔兰黑帮也在注意那批钻石的动向，得知钻石在Ancelottis家族手里，Gerry的意思是绑架教父的女儿来换取钻石。

首先前往网吧进入汽车网站，里面有卖二手车的信息，浏览得到Gracie的电话。在白天打电话给Gracie约定看车的地点。赶到约定地点提出试车，载着Gracie前往安排好的屋子，途中她会奋力反抗，给她一耳刮子就老实了。不久接到Packie的电话，前往绑架的屋子，先给Gracie一个耳光让她抬起头，再用手机拍张照片发给Packie，Packie会用这张照片和Ancelottis家族谈判。

监护人（She's a Keeper）

往监狱探望Gerry，他说Niko女朋友的前男友在找她，要给女朋友换个地方住才行。前往绑架的小屋，将Gracie放到汽车的后备箱，开车前往另一个地点，路上遇到一些黑手党的追杀，一路甩掉他们的纠缠，最后将车开到目的地。

钻石是女人的挚友（Diamonds are a Girl's Best Friend）

往监狱探望Gerry，他说得找女朋友的前男友谈谈了，意思是可以找Albanians家族交易了。和Packie一道带上Gracie前往交易地点，不想此时Niko的怨家对头Bulgarin出现，大量的枪手将两人围在了当中，那批钻石也不知去向。





Niko来到监狱探望Gerry



借买车的机会绑架Ancelottis家族教父的女儿

以车辆为掩体突围，跟着Packie跑，沿空中的天桥清敌，最后一名枪手将钻石抛到了下面，落在一辆行驶的卡车上。杀掉枪手回到街面，那辆卡车已不知所踪，两人只好找车回家。钻石系列任务至此结束，至于钻石的最终归属，游戏中没有交待。

Derrick McReary任务线

摔角（Smackdown）

前往公园见Derrick躺在长椅上自言自语，询问得知他正被人追杀，Niko决定帮他摆脱困境。先去抢（偷）一辆警车，用警方电脑系统搜索名字“Bucky Sligo”，找到他的住址。驱车前往汉堡店，这家伙望风而逃，紧随其后，他的车不走寻常路，在院落和人行道间兜来转去，不要跟丢。最后他逃入一幢楼里，进去清掉所有枪手后逃离。

尽责的保姆（Babysitting）

收到Derrick发来的短信，于是前往码头碰会面，Derrick驾驶一艘快艇驶来，跳上去沿河道行驶，不久赶到一艘货船那里，见到韩国人Kim，他朝自由城运输大量的伪钞，Niko要保护他安全抵达港口。尾随货船行进，途中出现几艘快艇，用微冲将它们射毁，然后会遇到一架直升机，站在快艇上用火箭筒将它摧毁，最后护送货船抵达港口。

死亡隧道（Tunnel of Death）

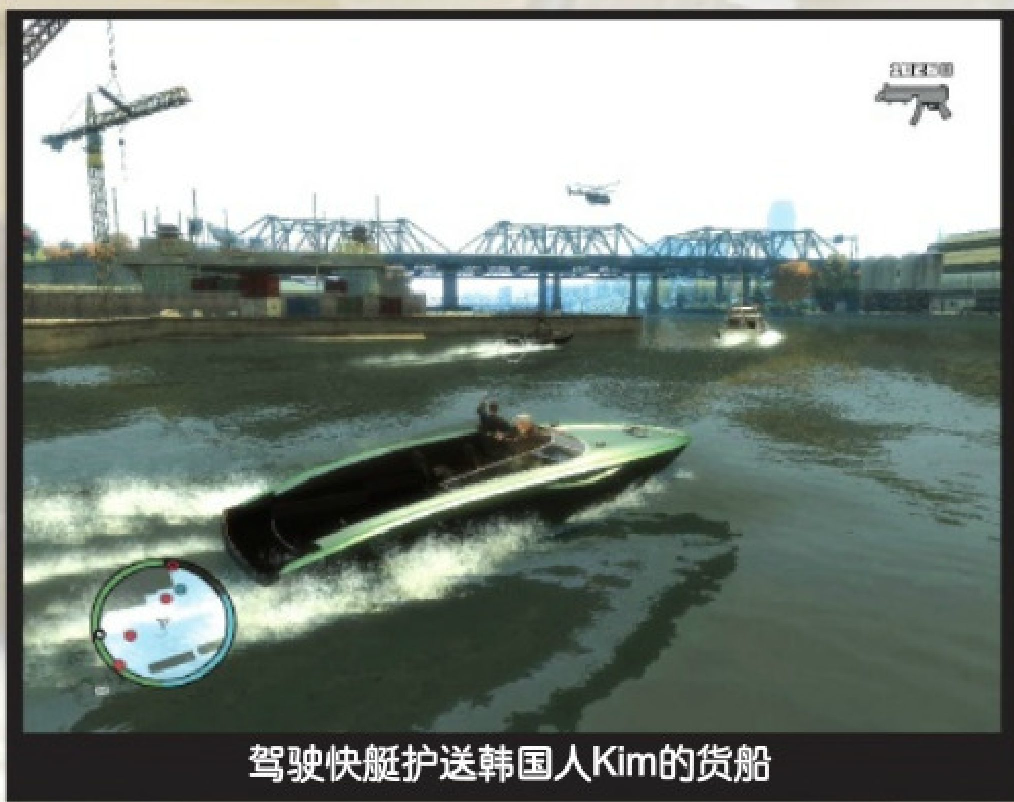
找到一脸愁容的Derrick，得知有个叫Aiden的罪犯打算向警方举报他，他手上有

一些不利于Derrick的证物。首先和Packie分别找卡车来堵住囚车经过的隧道，等阻住囚车后清掉附近的警察，上囚车穿行到旁边的通道，离开隧道摆脱掉3星通缉，再到一个小院落换乘轿车将Aiden带到海滨处决。

Bernie Crane任务线

可怕的威胁者（Hating the Haters）

Bernic哭啼着说有人想要杀他，因此他缠着Niko陪他到公园去跑步，以保持他的好身材。Niko载着他来到公园，保持一段距离跑在他的身后，在过一条洞穴时看到有人袭击了Bernic，立即跑上阶梯抢一辆摩托追上，开枪将他击落在地，


驾驶快艇护送韩国人Kim的货船

再上前将之处决，最后将Bernic送到服饰店。

疾驰追击（Union Drive）

据Bernic说，有个人想利用市长性丑闻来敲诈，Niko便陪着Bernic见那个敲诈者。赶到交易地点，那两人见状驱车逃蹿，跟着他们飞驰，不必和他们走相同的路，只须选择距离相近的路即可，这样追赶起来比较容易。绕着Algoquin区兜转了大半圈，他们会在西南方的海边翻车，杀掉两个家伙再将Bernic送回家。本任务结束后Dimitri打来电话，要Niko不妨跟他合作，一起来敲市长一笔，遭到Niko的拒绝。

求生（Buoys Ahoy）

Bernic发来一条呼救的短信，来到码头才发觉被他骗了，Bernic非要拉着Niko到海上玩耍，Niko过着刀口舐血的生活，却被他这样耍弄感到很恼火，但是碍于昔日的战友情份，还是勉为其难的登上了游艇。

正在游艇上用望远镜欣赏风光，不远处快艇上的3名俄罗斯人引起了Niko注意，果然他们的快艇迅速冲过来，他们手中的冲锋枪也掏了出来。驾驶游艇追上去，一番快驶后目标弃船登岸，这时在公园里射杀3名枪手，再回到岸边和Bernic说话，任务完成。

市长的谢礼（Bryce's Infernus）

在完成以上的任务后，Niko会收到市长发来的短信，为了答谢保护Bernic的恩情，赠送给Niko一点小礼物。此时前往Bernic家的后院，可取得一辆豪华跑车。

Phil Bell任务线

奔驰的货车(Truck Hustle)

在办公室里见到Phil，他委托Niko前去抢劫三合会的一辆厢柜式货车。来到地点先清院落里的枪手，接近货车时它会启动逃走，这时立即快步上去抓住货厢的后面，然后狂按空格键攀到车厢顶部（以后这个动作在爬直升机时还会用到），顶部较滑且没有抓手，注意在转弯前移动位置，如朝左转会朝右侧甩，这样就须将身体移到左侧，在直行时抓紧时间往前爬动，最后跃入驾驶室将司机踢出去，最后将货车开至城郊的老屋，在这里见到Phil的侄子。此任务完成后，Phil会将Niko介绍给Pegorino家族的教父，Jimmy Pegorino任务线开放。

乘风破浪(Catch the Wave)

本任务在Jimmy任务线的“Payback”后开放。据Phil介绍，Ancelottis家族在与阿尔巴尼亚人谈判破裂后，又准备和俄罗斯黑帮结盟，此次任务是要用Ancelottis家族的货车来抢俄罗斯黑帮的货，破坏他们的关系。

和Phil一道开货车前往码头，下车清掉仓库里的枪手，前往码头边看到两艘快艇，Niko去抢左侧那艘，两人驾驶快艇逃离码头，Niko全力攻击出现的俄罗斯人驾驶的快艇，保护Phil的快艇到达一座码头上岸。


攀上奔驰中的货车


摧毁欲逃走的直升机

闪失（Trespass）

见到神色紧张的Phil，得知有个家伙知道Pegorino家族暗中作梗的事，准备向Ancelottis家族的教父汇报，此次任务就是要清掉这个家伙。来到工厂，由院落的地下通道潜入，沿废墟逐层清理埋伏的枪手，攻至屋顶看到目标人沿着屋顶的特定路线逃跑，耐心清掉高塔和附近的枪手再追。追至高处屋顶，一架直升机将目标人接走，这时换到火箭筒将它摧毁。



生死一瞬（To Live And Die In Alderney）

风声渐松，Phil打算卖掉上回从三合会抢来的货，两人前往城郊老屋取货，将货放在两辆轿车的后备箱里，正准备离开发现被警察包围了，这时不必恋战，驾驶紧跟着Phil的车逃跑，到特定地点两人会下车到后备箱拿货，两人一起持枪突围，抢上一辆车摆脱3星

通缉，任务完成。

Jimmy Pegorino任务线

傲慢的教父（Pegorino's Pride）

在教父家里见到一个絮叨的婆娘，她是教父的老妻。见到教父Pegorino，Niko此次的任务是随他前去和Pavano家族的人会面，他打算给对方送点好处，以求得Pegorino家族在自由城发展的空间。

来到会面地点，Niko从随从手里拿到狙击步枪，然后跑到附近的楼顶埋伏，用瞄准镜观察现场，不久Pavano家族的人出现，没谈两句便朝教父等人开枪，这时迅速用狙击步枪清掉教父身周的枪手，然后换上冲锋枪迅速跑下楼，朝教父所在的位置攻击，建议由屋子中间的门杀进去，动作若慢，教父会被敌人杀死导致任务失败。救出教父，驾车追赶逃跑的车辆，目标会在另一座工厂下车，将他们杀掉抢回背包，将教父送回家任务完成。

以其人之道还施彼身（Payback）

教父决定给Pavano家族一点颜色看，派Niko去清除他们派去交易的人手。驱车前往交易地点，不想打草惊蛇，敌人驾驶车辆逃走，紧紧跟住他们，最后他们会停在一家餐厅前，将附近的所有敌人消灭，再驾车摆脱警方的2星通缉。

跟踪Pavano家族的人

此任务结束后，接到U.L.Paper打来的电话，介绍Niko去见Gravelli家族的教父，Pegorino家族和他们相比，简值就是未见过世面的乡巴佬，此时Gravelli任务线开放。

潜入医院行刺背叛的保镖Anthony

脑电图的水平线（Flatline）

见到暴跳如雷的教父Pegorino，得知保镖Anthony背叛了他，将他近来所有的谈话都录音存证，准备递交给司法机关，教父让Niko设法杀掉他。Anthony由于心脏病发作被警方送到医院治疗，来到医院，看到这里守备森严，先到右边的更衣室换身医生服装，然后沿走廊找到Anthony所在的房间，将里面的警察支开，再操作桌子上的仪器，不久Anthony便在床上扭曲一团，心脏病发作见上帝了。清掉冲过来的警察，快速冲至街道上，上车摆脱警方通缉。

清理门户（Pest Control）

教父Pegorino对两名角头都不太信任，一个和他老婆私通款曲，一个机关算尽，他不知道收拾掉哪个好。在见过教父后过一段时间，他会打电话通知Niko做掉Ray。先去跟踪两辆轿车，随他们来到一家加油站，用手雷或火箭筒召唤他们吧，将所有敌人清光，任务完成。

John Gravelli任务线

护送（Entourage）

据U.L.Paper所说，Gravelli家族的教父是手眼通天的人物，有能力帮他找到Darko的下落，于是Niko赶往医院拜会这位风云人物。Gravelli是个枯瘦的老头，看样子已然日薄西山，只有靠呼吸机来维持生命了，不过看到Niko的到来，他谈笑风生完全不像是位病人。（注：Gravelli映射的是意大利裔黑手党在纽约最大的Gambino家族教父John Gotti）

教父的朋友将到市政厅发表打击俄罗斯黑帮的演讲，恐



用火箭筒轰毁院落里的货车

怕路上会遭遇不测，因此让Niko沿途保护他的安全。找到车队，Niko上了中间的车载着Boddy Jefferson前往市政厅，途中会出现敌人车辆的堵截，穿街走巷摆脱他们，最终将他送至市政厅广场。

危险的食客（Dinning Out）

此次任务是去杀掉那个往自由城运输伪钞的韩国人Kim，以前在做Derrick的任务时曾见过这个家伙。前往一家中式餐馆，冲到二楼杀枪手，进入经理室得知Kim在厨房准备逃跑，于是转身杀入厨房，Kim慌乱逃走，先清掉阻路的敌人，再到街面上车追赶逃跑的Kim，将之杀掉完成任务。

盘活资产（Liquidize the Assets）

U.L.Paper居然会出现在Gravelli的病房，真让Niko大跌眼镜，难得黑白两道会相处得这样的“融洽”，Gravelli看出Niko的疑惑，笑着说一会儿市长还会来探望呢，随后话锋一转，他说Darko已经找到了，正在押解往美国的路上，在见他之前须再做最后一个任务。

此次任务是前去摧毁Ancelottis家族和俄罗斯黑帮的5辆运输车，先确定带上火箭筒和狙击步枪，来到车库外先攀过围栏进院落，别惊动里面的敌人，往右边跑，利用垃圾箱和管道攀至屋顶，换上狙击步枪消灭各个屋顶的枪手，然后再攀至最高的那个屋顶，用狙击步枪清除院落里的敌人，但难免有攻击死角，会有少数的敌人存活，这时快速沿楼梯跑到院落里，杀掉残余的枪手，再换上火箭筒，将车库里的5辆货车全部摧毁。



仇恨与宽恕（That Special Someone）

Niko终于等来了期盼已久的消息，Darko已被押解到自由城机场，于是连忙带着表哥赶往那里。见到颓废潦倒的Darko，Niko质问他为何要背叛战友，Darko一副无赖的腔调，说他需要钱，那怕是1000块钱，也足以让他做出这样抉择了，因为他以前的信仰全都是

谎言。此时Niko有两种选择：杀或放其一条生路，选哪个无所谓。驱车将表哥送回家，给Bernic打电话告诉他这个消息，他会根据Niko选择作出不同的反应。

尾声（One Last Thing）

教父Pegorino让Niko去和俄罗斯黑帮进行一桩交易，中间人居然是怨家对头Dimitri，此时Niko有两种抉择：交易和复仇，在地图上会出现美元和匕首两个图标，如何抉择会产生结局的分歧。


Niko赶往废弃赌场复仇

结局一（选择交易）

待价而沽（If the Price is Right）

将货交给了中间人Dimitri，Niko和Phil一起前往俄罗斯黑帮的仓库拿钱，刚到地方就接到Dimitri的电话，说他已经把俄罗斯黑帮取货的人给杀了，Niko大骂这个拿背叛当日子过的败类。接下来与俄罗斯黑帮的枪手展开周旋，先跟着Phil爬到屋顶，由天窗跳落仓库里的平台，再沿平台杀至仓库底部，由中间楼梯到办公室，有个家伙背着钱袋逃跑，迅速冲到仓库外面换上火箭筒，轰毁逃跑的货车，上前拾取钱袋再逃离码头。


追赶乘直升机逃走的Dimitri

本任务结束后，得到表哥婚礼的邀请。Niko将这一消息通知给Kate，她不屑于Niko没有原则的做法，坚决的提出分手。

表哥的婚礼（Mr. and Mrs. Bellic）

换一套西装，只身赶到教堂，一对新人完成仪式步出教堂，此时Dimitri派来的杀手出现在Niko的身后，搏斗中子弹射中了表哥，Niko抱着他的尸体悲愤交集，纵将杀手碎尸万段也难消心中的仇恨。

复仇者的愤怒（A Revenger's Tragedy）

Niko为害死了表哥而终日活在自责之中，他换回了最初来到自由城时的服装，或许是想找回过去的些许回忆吧。LJ来短信说找到了Dimitri的下落，于是连忙赶去与LJ会合，跟踪一辆轿车来到来到废弃的赌场外。

耐心清除赌场里外埋伏的枪手，跑到赌场里面的时候看到Dimitri连教父Pegorino也杀死了，追至屋顶迅速射杀5名枪手，翻过屋脊看到Dimitri乘直升机离开，Niko纵身跃起抓住直升机的起落架，不想被Dimitri一脚踢落到海水里。

迅速游到附近的快艇上，全力加速追赶空中的直升机，不久LJ驾驶一架直升机出现，驶到它的底部纵身爬到直升机舱（快敲空格），换Niko驾驶追逐前面的直升机，最后两架直升机同时被对方的火箭弹击中，双双落在了海中小岛上。提枪清除沿途的枪手，绕到自由女神像的背后找罪魁祸首Dimitri，一弹将之击毙……尽管报了仇，但Niko却感到一阵寒意，他在这座陌生的都市失去了一切，包括爱人和兄弟。最初的美国梦，依然是那么遥不可及……



结局二（选择复仇）

君子报仇（A Dish Served Cold）

Niko最终决定找Dimitri算帐，于是来到码头的货轮旁，清掉所能见的枪手，先不要上大船，爬到附近吊车的顶部平台，拾取狙击步枪消灭大船甲板上的敌人，返回地面登船，右边的高台上有防弹衣和手雷可拿。由船首往船尾攻过去，会遇到零散的敌人，穿过厨房和走廊来到船尾，然后上楼梯到舰桥，用里面的开关打开货舱大门。按原路杀回去，跳入货舱清掉货箱间的敌人，最后到末端找到Dimitri，复仇的子弹朝他倾泻而出。

本任务结束后，得到表哥婚礼的邀请。Niko将这一消息通知给Kate，她答应和Niko一道参加表哥的婚礼。

表哥的婚礼（Mr. and Mrs. Bellic）

换一套西装，驱车接Kate前往教堂。完成仪式后一对新人步出教堂，此时车里的Pegorino朝Niko开枪，Kate中弹身亡，Niko抱着她渐冷的身躯悲愤万分。

归隐（Out of Commission）

Niko为害死了Kate而终日活在自责之中，他换回了最初来到自由城时的服装，或许是想找回过去的些许回忆吧。LJ来短信说找到了Pegorino的下落，于是连忙赶去与LJ会合，跟踪一辆轿车来到来到废弃的赌场外。


Niko和LJ追击逃走的Pegorino

清掉赌场外围和里部的枪手，跑到里端看到Pegorino逃走，于是跑到屋顶追击，杀掉枪手跳落到岸边，追击到码头看到Pegorino驾驶一艘快艇逃走，于是抓过旁边的摩托车沿河岸追赶，不久LJ驾驶直升机出现，Niko驾驶摩托冲向一道斜坡抓住了直升机的起落架并攀入机舱。换Niko驾驶追赶河道里的快艇，最后直升机和快艇同时被对方的火箭弹击中，双双登陆到岛屿上。登陆后迅速朝目标地跑，清掉少量的几名枪手，最后在自由女神像前找到Pegorino，开枪将之击毙。表哥赶到后连喊：我们赢了！Niko却无论如何也高兴不起来，Kate永远地离开了，这是他心中永远无法消减的痛……

寂静岭——归乡

SILENT HILL HOMECOMING

■贵州 洋葱

（本文作者洋葱，贵州人，是目前国内《寂静岭》游戏及其背景世界研究的第一人。经常为媒体撰写该系列相关的文章，受到广泛好评。本期我们特约洋葱为我们写下这部“权威”的《寂静岭——归乡》剧情小说，以飨读者。）

序章 噩梦

当我再次醒来时，已经是在医院的手术台上了。我讨厌这里阴暗的环境，让我想起了牧羊人幽谷的天气。

战场上的枪炮和警报声仍在耳边回荡，我是什么时候被送进来的？还有跟我同队的战友，他们都没事吧？

奇怪，为什么我的手脚会被绑起来？

努力挣脱了身上的束缚，我爬了起来。打开大门，闪烁不定的灯光下依稀可以看到远处的病房号码，205……206……

我仿佛记得躺在手术台上被人推进来的时候听见了病人的尖叫，还有一些穿着白大褂医生模样的人挥舞着手术刀。不过看起来我好像没什么大碍。不幸中的大幸，这帮家伙还没把我的胸灯拿走。

房间里散乱的器材和地上的血迹让我不安，这里到底发生了什么？

打开手术室的大门，我看见了不应该看见的东西。

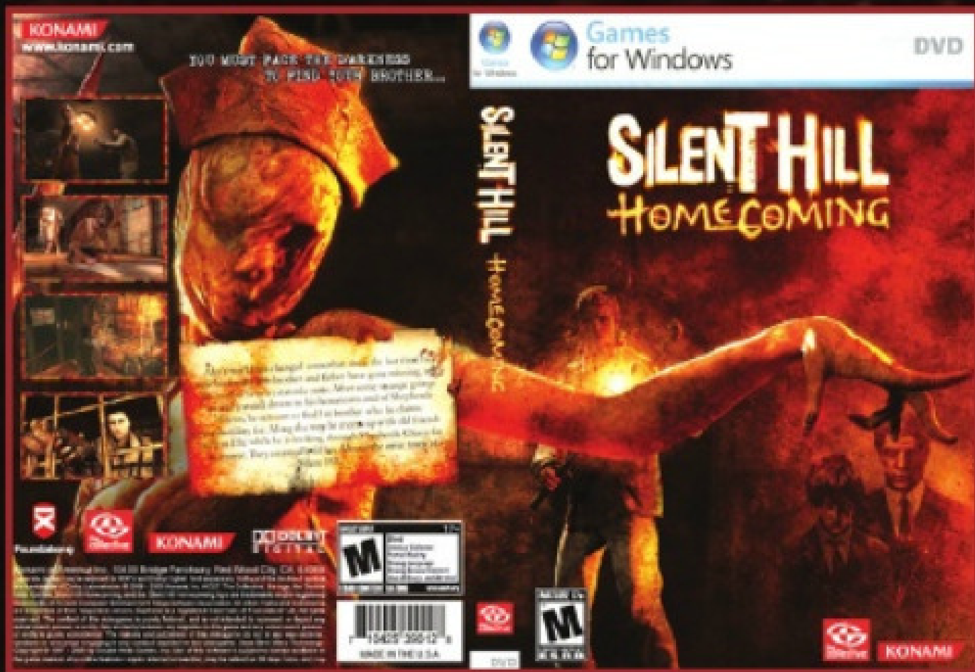
“Joshua，是你吗？”

我的弟弟Joshua在铁栅栏的另一头，趴在地上不知道在做什么。当我走近的时候，看见他用彩色蜡笔在地上画着什么东西，嘴里哼着一些谁也听不懂的调子。

Joshua好像根本看不到我的存在，自顾自做着自己的事情。不时还可以听到他喊我的名字“Alex……”

“我是一个勇敢的士兵。”奇怪，这句话很自然就从我嘴里冒了出来，我为什么要对Joshua说这个？

铁门被打开的瞬间，Joshua跑开了，留下了一张谁也看不懂的涂鸦。这是什么东西？三只可笑的兔子？



走道上的红色标记让我不寒而栗，因为我知道它的含义——Halo of the Sun，寂静岭教会的太阳纹章。中学时代和我那帮精力过剩的朋友们一起，我们都看过那本很出名的寂静岭编年史小说。那个作家叫什么来着，Paul Scheible？好像他后来也失踪了。

难道说Joshua在这里出现跟寂静岭教会有什么关系？我不敢再想下去了。绑架儿童这样的事情在臭名昭著的教会历史上并不是第一次了，还有更糟的……

一路追逐Joshua来到厕所，突然耳边传来了刺耳的空袭警报。随之而来的是墙壁和天花板一层一层剥落，令人窒息的黑暗开始吞噬我眼前的一切。

怪物，异世界，这一切都是真的吗？还是我在做梦？

巨大的昆虫从黑暗的角落中爬了出来，袭击它们路上所碰到的一切东西。它们让我感觉很糟，这些小怪物跟Joshua房间里的昆虫标本长得一摸一样，只是个头大得惊人。一个念头下意识的掠过我的脑海，难道说……不，这绝不可能，我一定是多心了。刚才发现的病人日记上不是写着什么“医院的恶魔攻击病人”的疯话么？还说什么只要不发出声音和光线就不会被攻击？这鬼地方肯定有什么问题。等等，这是什么东西？

“205病房的病人失踪，最后一次被发现是在与其他病人……”205病房的病人？难道说的是Joshua？

穿过无数的走廊和病房，我再一次站到了Joshua的面前。

“Joshua，是你吗？”

“别来烦我，Alex。”

“你在这种鬼地方干什么？”

“我要我的玩具兔宝宝。他们骗我说在这可以找到，但是我什么都没看到。”

“我也没有看到你的什么兔宝宝。”

“你不是我的朋友，Alex，你从来就不是。你当然看不到。”

在一个诡异得让人害怕的房间里，我发现了Joshua的兔宝宝。然而就像是被什么巨大的力量拖拽着，Joshua的玩具一点一点消失在黑暗世界之中。在一切还没有变得无法挽回之前，我冲了上去抓住了它。黑暗对面传来一声野兽般的低沉的吼叫，恐惧由然而生，只是……我不能再让Joshua失望了。

我站在Joshua的面前，手里

精品 总评 **8.2**

制作	Konami
发行	Konami
类型	动作冒险
语种	英文

文化包容性	7.5
上手精通	8.5
画面	8.0
音效	8.5
创新	7.5
剧情	8.5



拿着他的兔宝宝。正当我打算亲手物归原主时，Joshua却好像在我的眼睛里看到了什么可怕的东西，一步一步往后退，直到再次消失在我的眼前。

“Joshua！回来！我是Alex，你的哥哥！”

地上是Joshua留下的另一副涂鸦。这是什么，两个滑稽的人坐在船上，一个在水里挣扎的兔宝宝？真幼稚，不是么？Joshua的绘画从来就没什么长进，就跟他胆小的毛病一样。

Joshua，你为什么要躲着我？突然一阵剧烈的头痛袭来，就好像有什么东西要从脑子里钻出来一样。眼前一黑，我失去了知觉。



我的醒来

第一章 返乡

之前发生的事情好像一场噩梦，当我醒来时看到了身边的司机Travis。

“回家探亲吗？”

“可以这么说。”

“到站了。祝你好运，大兵。”

Travis是在幽谷和寂静岭之间跑运输的卡车司机，托他的福我才能这么快就赶回来。他人不错，就是这一路上放的音乐不大合我的胃口。

（此Travis即是PSP起源的男主角——笔者注）

自从第一天入伍到退役，这还是我第一次回家。虽然很多次假期里我很方便就可以回来，但是我一般都会选择跟我那帮朋友鬼混来打发时间。内心深处的某个地方，我一直在回避幽谷，尤其是不想回到那个被称之为“家”的地方。

据镇上的老人们说，第一批来到这里定居的人是英国清教徒，他们最早落户在寂静岭，后来因为跟当地教会发生冲突迁移到了Toluca湖对面的土地。以势力最大的四个家族为首，清教徒们重建了自己的社区，并决定以我先祖的名字来命名城市，这就是牧羊人幽谷（Shepherd's Glen）。和其他常见的美国社区不同，幽谷至今仍保持着紧密的家族式关系。四大家族分别保留了自己的家族传统，决定了小镇的日常行政事务，是幽谷实际上的支配者。

“Alex？”我的思绪被问话打断，直到我转身看到了Holloway法官，四大家族之一的现任继承人。

“Holloway法官，你好。”

“我还不知道你回家了，Alex。你母亲知道你要回来的消息吗？她之前对我可是守口如瓶啊”

“不是这么回事，我还没来得及去见我母亲，事实上我还没来得及去见任何人。我刚回来，这才刚刚在附近走动了一下。”

“哦，是这样。我希望你有机会去见见Elle，她会很高兴见到你的。”

“她还在镇上？”

“Alex，你也知道，这地方不是说走就能走的。就像你一样，总有一天他们都会回来不是么？”

“你说得对……不过幽谷好像变了很多，现在冷清得我都不认识了。”

“没错，Alex，幽谷变了，变得不那么讨人喜欢了。”

“你该回家去见你母亲，看看她怎么样了。然后，也许我们还会再见面的。”

“顺便说一句”，Holloway意味深长的回头看了我一眼，“你看上去气色很好，Alex。”

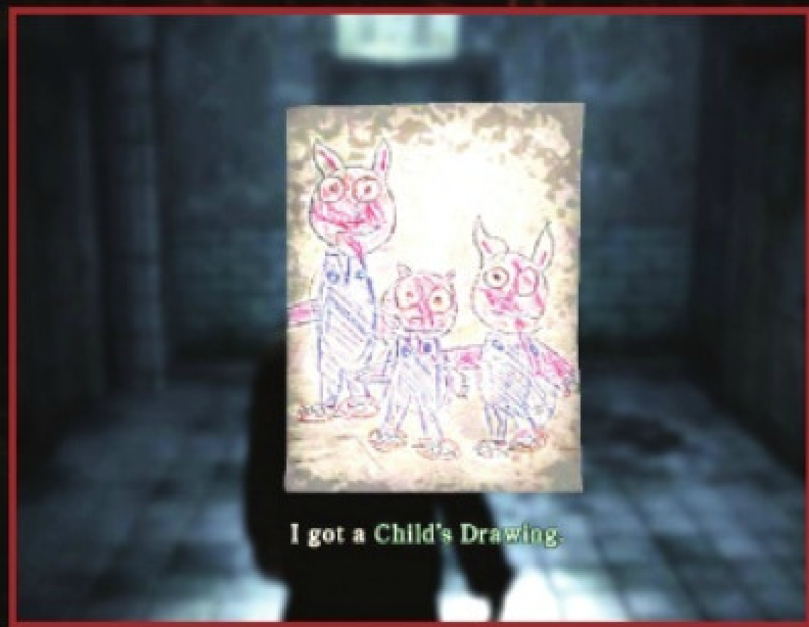
这就是我的家，Shepherd House

门前木篱笆上的油漆已经脱色，大门口前的草坪也早已是杂草丛生。这让我感觉到一丝不安，因为父亲一向是以他严格的军队风格来治家的。

家里的摆设和我入伍前相比好像没有什么变动。我一眼就看到了客厅里祖父当年留下的烛台，妈妈最喜欢在宴请客人时把它拿出来，她管这个叫英国风格。木质茶几上是妈妈最喜欢的法国诗集，已经被翻得有些卷页了。沙发显得相当破旧，对我来说有些异样，因为妈妈总是会定时清洗更换沙发套子。母亲卧室的床头柜上放着她的珠宝盒，我记得以前我跟Joshua哪怕是碰一下盒子都会引得她大发雷霆。

妈妈总是喜欢把家里人的合影裱制后挂在走道上。玄关入口，英式落地钟的边上是Joshua九岁生日时和父母的合影，二楼走道上还有一张刚出生时候的全家照。二楼我们房间外的墙壁上有一张很久以前幽谷狂欢节的全家福，妈妈的手放在Joshua头上，显得很快乐。

等等，好像有什么东西不对头。这些照片里怎么没有我？尤其是这一张狂

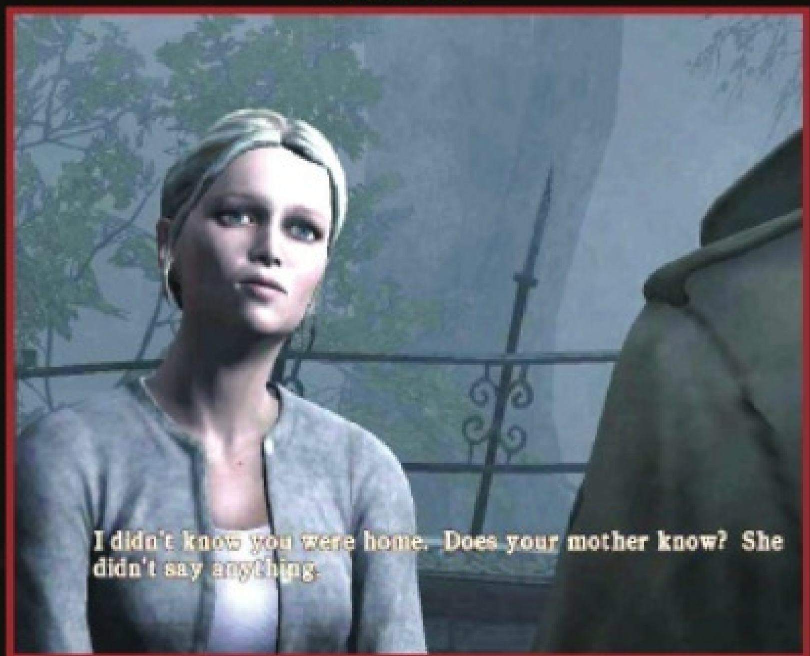


潦草的兔子BB



异世界、护士……


我回来了



遇到Holloway女士

欢节的全家福，我记得很清楚当时我就在场，难道说他们拍照的时候把我忘记了？

二楼左边第一个房间就是我和Joshua的房间。房间的摆设很简单，一张写字台，一个书柜，还有一张行军双人床。事实上这里更像一个军队宿舍，而我和Joshua则是在父亲严厉的军人教育下长大的。除了强迫我们称呼他为“长官”之外，还经常会有一些让人难以忍受的军队做派。比如他会吹哨子让我们集合，然后限定时间内把门口的草坪清理干净；早上5点起来出操10点熄灯，他才不在乎你今天是不是要跟Elle出去看电影。长大以后我没少为这些事情和父亲争吵，因为你早已不是当年的空军上校了，爸爸。吃他那一套的只有我的弟弟，Joshua总是对父亲抱着一种孩子气的崇敬。至于我，我无论做什么事情都不会让他满意，我也从来没见过父亲对我有过一次笑脸。除了有饭吃有个地方住，我跟他养的一条狗没有什么区别。也许，父亲一直在后悔生了我这么一个不听话的儿子吧。写字台上是一张父亲和Joshua的合影，更让我感到了几分凄凉。

行军床上我看到了一个胸灯，这是我当年送给Joshua的。他有做噩梦的毛病，有一次我告诉他，开着胸灯睡觉就不会看到怪物了，这个胆小鬼。卫生间的洗手台上是一盘磁带，我把它顺手放进了腰包里。

突然好像一脚踩滑了什么东西，我回头看到了脚下奇怪的水迹。顺着楼梯走下去，我看到了原本并不在那里的妈妈。

任何一个当地人都会告诉你，Lilian Shepherd当年是多么漂亮的一个女人。即使是在结婚生子之后，妈妈也一直很注意自己的形象。可眼前的母亲让我感到震惊。她形容憔悴，眼睛深凹，身上的衣服更像是好几个星期都没有洗过了。更让我不安的是，母亲的膝盖上放着一把左轮手枪。

“妈妈，是你吗？”

“Alex……你在这里干什么？”

母亲的声音虚弱而无力，好像来自另一个空间。当我走到她跟前的时候，我注意到母亲的衣服上到处是被水打湿的痕迹。

“我退伍了。之前因为一些事情在医院耽误了一些时间，不过现在我回来了。”

“你离开家太久了，Alex……”

“妈妈，其他人都到哪去了，Joshua在哪？”

“我不知道……你爸爸出去找他了，一直就没有回来，大家都不见了……”


我的母亲

“妈妈，到底发生了什么事？”

“我想念你的弟弟，Alex……”

“妈妈……我总有种奇怪的感觉，Joshua遇到了什么麻烦。不过别担心，我会找到他的。”

地下室传来了异样的声音。

“妈妈，你呆在这里别动，我去看一看。”

在我离开母亲之前，我悄悄拿走了她的手枪。我不知道妈妈拿着那把枪会做出什么事来。

地下室齐膝的深水里，我看到了只有在噩梦里才会看到的东西。我无法想象为什么在家里会出现这种怪物，我甚至不敢去想象Joshua到底发生了什么。

就在这里有一个父亲的秘密作坊，不过他从来不让我们进去看看里面是什么。有一次父亲忘记锁门，我从门缝里偷看到了父亲在案板上用力在切着什么东西。当时被父亲发觉，他发了很大的火，我从来就没见过他发这么大的脾气。现在父亲不在我想进去看看，不过门已经上了锁。

从地下室来到自家的后院，我在后院的厨房发现了磁带机。我把之前发现的磁带放进了机器里。

里面传来了Joshua和我在玩战争游戏的声音。我还记得Joshua最喜欢把父亲的狗牌（Dog Tag，美国士兵的身份金属牌）挂在脖子上，然后扮演特种士兵营救人质的游戏。

“Joshua！你在干什么？”

“别那么紧张，爸爸，我们只是在玩战争游戏而已。”

“你给我下去，Alex！我有话要跟Joshua说”

“为什么只是我下去！”

“叫你下去就下去，别那么多废话！”

“我闯祸了吗？”

“当然没有，Joshua”

“那你干吗大喊大叫？”

“那是对Alex，不是对你。听着Joshua，你不觉得这种愚蠢的游戏根本不适合你吗？难道你想变得跟Alex一样，成天玩这种假摸假样的小孩游戏？”

“我不知道……”

“从现在开始，让Alex去跟他自己的朋友鬼混，你要离他远一点。要是你觉得需要找朋友谈谈，随时都可以来找我，知道了吗？”

“遵命，长官！”

我站在磁带旁，心中一阵酸楚。

父亲，也许你是对的，我一直都是你那个不听话的儿子，我一直在违背你的意思。我也无法像Joshua那样让你骄傲。但是你知道吗，正是因为你我才选择了入伍参军。因为内心深处的某个地方，我一直想要跟你一样。



第二章 Elle

Joshua不在家里，我得去其他地方找找看。

在还没有来得及细想之前，我已经来到了镇上的公墓。他们管这地方叫玫瑰园，听起来很讽刺不是么？通过公墓对面的栅栏我看到一个看守模样的家伙在挖坟，这让我不寒而栗。我可不想到这样的地方来找Joshua，这不是什么好兆头。

在小镇的公告栏，我看到了一个熟悉的身影。

幽谷没有给我留下多少美好的回忆，不过Elle Holloway是例外。

Elle是Holloway家的长女，和我是青梅竹马的朋友。我们一起在镇上的学校念完了中学，在学校里她是人见人爱的邻家小妹，我则是不那么讨人喜欢的楞头小子。不过在每年的学校舞会上，总是我在牵着她的手跳舞。

Holloway法官好像对我们的事不是那么介意，我还记得好有几次被邀请到她家里做客，吃过她妹妹Nora做的草莓甜饼。不过说实话，她妹妹的手艺……

妈妈也曾经提起，像Elle这样的好姑娘不要错过，我也曾经想过上完大学就跟她正式确立关系，不过……等一下，参军入伍之前的事，我怎么一点都想不起来了？

看起来，Elle现在好像在为警察局工作，因为我看到她站在工作台上张贴着寻人启事。不过女孩子爬那么高总是不安全的，看到她摔了下来我赶紧迎了上去。

“你还是这么笨手笨脚。没事吧？”

“A……Alex？天哪，真的是你！”

Elle惊喜地和我抱在了一起。

“之前遇到你妈妈，她跟我说起过可能会在附近看到你。”

“没想到还能再次看到你，Alex，你当年就这么不辞而别，我还以为再也看不到你了。”

“我回来了。不过我不打算逗留太久，我得先找到我的弟弟，你在附近见过他吗？”

“抱歉，Alex，没见到过。”

Elle继续张贴着新的寻人启事，我注意到公告栏上已经贴满了类似的东西，一种不祥的感觉笼罩在我心头。

“这是怎么了？到底发生了什么事？”

“我也不知道是怎么回事，Alex。每天都会有新的人失踪，每天我都得来更新一次这里的寻人启事。”

“我不知道原来情况有这么糟糕....”

“就算你知道了又能干什么呢，Alex，你什么都做不了的。”

“至少我会把Joshua带出去，天知道他现在惹了什么麻烦。”

“麻烦？看看你周围吧，Alex，这里到处都是麻烦。”

我可以明显感觉到Elle话里的无助，到底发生了什么我不知道的事情？

“我得找到Joshua，带他离开幽谷。Elle，如果你看见Joshua的话，及时告诉我。”



我们的全家福

临走之前Elle给了我一个对讲机，可以用来跟镇上的副警长Wheeler联系。

幽谷跟我离开的时候相比没有发生什么大变化，它仍然遗留着一百多年以前清教徒时代的气息。公园里先祖的塑像，墓地里的墓群都在提醒你这个地方的历史。因为靠近Toluca湖，街道常年被大雾笼罩。这里总是那么阴冷，我不喜欢这样的天气。

离开Elle以后，想起了从母亲那里拿来的枪上面可能有什么父亲的线索，我找到了镇上的机械修理师——Curtis Ackers。

当我进屋的时候，Curtis正叼着雪茄拿着一个钟表在上下摆弄。看到主顾上门，这家伙的眼皮居然连抬都不抬一下。

“嗨。你好！”

“少来烦我，忙着呢。”

“方便的话，我想打听点消息。”

他只是从鼻子里哼了几声。

不得以，我只好把枪放到了他面前。

“也许你会对这个有兴趣。”

Curtis抬起头来，好像认出了我。

“我认识你，Shepherd家的……我想想叫什么来着……”

“Alex！”

“好像是这名字，看起来你现在是军人了。”

“帮我看看，这把枪还能用吗？”

“我看是你从你老爸那里偷的吧。”

说实话我不喜欢这家伙。

“你只需要告诉我能不能修好就够了。”

“少对我指手划脚，小子，我还轮不到你来教训。”

“我来看看……真是把好枪，这样的宝贝落到你这样的新丁手上真是浪费了。”


墓地挖墓人

“我想打听点消息，你见过我的弟弟Joshua吗？”

“这种麻烦事你该去找镇长谈，镇上的事情没有他不知道的。”

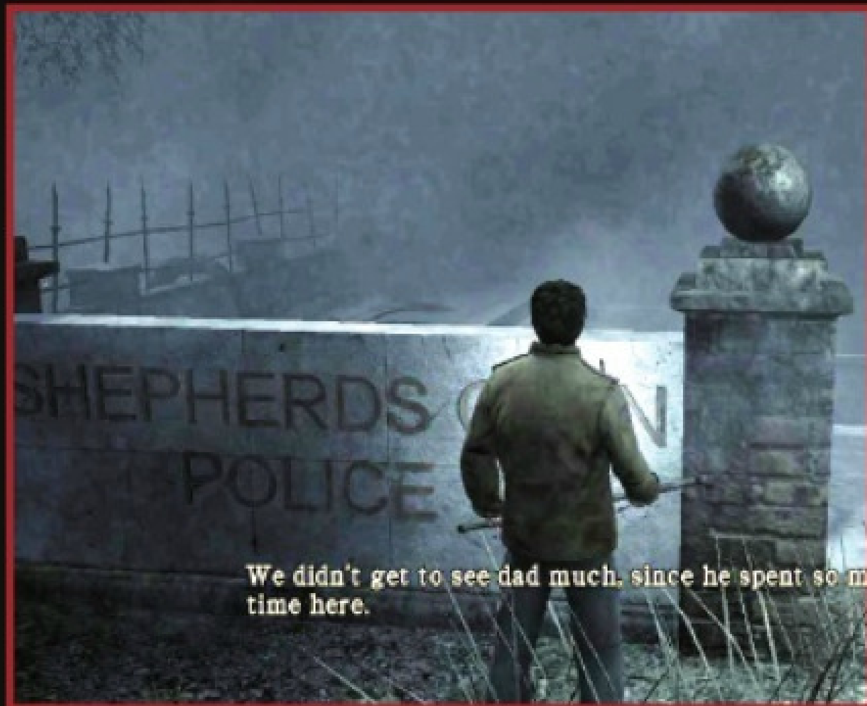
“Barlett镇长？我在哪能找到他？”

“还能在哪？除了挖坟什么其他的事他都不会做了。每天你都可以看到他在墓地给人挖坟来着，这家伙脑子出问题了。”

我想起了之前在墓地看到的那个家伙，难道那个人就是Barlett镇长？

“没错就是他。连


无尽的失踪公告



警察局


不友好的Curtis

镇长都那样了，难怪大街上的路破成那样也没人管了。”

“这把枪我可以修，不过要花点工夫。我说Shepherd家的，你先在我这里拿一把枪上路吧。”

我正要离开时无意中注意到他的房子里堆满了钟表，于是好奇地问了一句。

“你没看到这些钟全都停转了吗？我忙活半天了就是修不好。所有的钟都他妈见鬼的停在了两点零六分，好像是什么人拽着它不让继续走了。见鬼！”

四大家族分管着幽谷的日常事务，Barlett镇长，Holloway法官，Fitch医生，还有我的父亲担任的司法长官——当地警长。各个家族在玫瑰园墓地分别有自己专用的墓群，所以找到Barlett家族的墓地并不困难。不过当我回到墓地时，Barlett已经不在那里了，只是在墓地的尽头发现了一具奇怪的棺材。小心地打开棺材，在里面发现了一只手表，从手表上刻的字样看来，这是Barlett送给他儿子Joey的生日礼物。

对了，Joey上哪去了？我记得经常看到他跟Joshua在一起，不过上完中学以后就没看见过他了。难道说，这是他的棺材？

不对，如果这是他的棺材，尸体到哪去了？之前到底都发生了什么？

我再次拿起那支手表，在表带上发现了一行小字——“原谅我”。

什么意思？

我努力的回想中学以后发生的事情，不过却什么都想不起来，就好像被人用抹布抹去了这部分的记忆。突然间我的头开始剧烈疼痛，就好像有什么人在我的耳边用电钻在打洞一样。眼前一黑，我失去了知觉。

第五章 回忆

当我再次睁开眼睛时，发现自己躺在了一家旅馆的大门口。等一下，旅馆路边的路标上写着寂静岭？这是怎么回事？我是怎么从幽谷来到寂静岭的？前面那个黑影是？Joshua？

看到我的瞬间，Joshua就像一只受惊的小猫从我面前跑过，消失在了旅馆深处。现在已经没有时间想别的事情，我只知道我不能再让任何事情发生在Joshua身上了。

不过，这里真的是旅馆吗？到处是残垣断壁，发霉的地毯，漏水的水管，还有那些潜伏在黑暗里的怪物。还好从Curtis那里拿来的枪还在，否则在这样的鬼地方真是寸步难行。

Halo of the Sun，教会的太阳纹章，我又看到了它。从小我们就听过很多不好的传闻，教会绑架并使用儿童作为祭品，难道现在这一切要发生在我身上？

我不禁摇了摇头。你现在是名军人，Alex。不要胡思乱想了。那些故事只是镇上的老人们编出来吓唬孩子的。

远处传来了断断续续的歌声 我好奇地走了过去，发现了一个奇怪的房间。

房间的外面已经被杂物堵死，根本没有进出的可能，而且大门上好像被人用锤子砸开了一个洞。这里怎么可能有人居住？

但是毫无疑问，之前听见的歌声是从这里传来的。

“Joshua，是你吗？”

我马上就知道自己错了，因为里面传来了一个苍老的女声。

“我已经很久没有看到过客人了。”

“你是谁？”

“我要是记得就好了……一切已经太久了”

“你在这里做什么？这种鬼地方早就该被拆了。”

“我还不能走。至少现在不能。”

“这里到处是怪物，你不能一个人留在这里。”



我醒来的旅馆

“我弄丢了很重要的东西……现在上帝留给我的就只有回忆……过去那些美好时光的回忆。在我找回它们之前，我哪也不能去。你能帮我吗？”

突然我感到一丝不安，因为这个女人的声音我好像在哪里听到过。

“你需要我做什么？”

“找回我的回忆。水面上跳跃的阳光……弥漫在空气里的棉花糖的味道……微风吹过树叶的声音，找到它们，我会给交给你你所需要的东西。”

“你说的这些东西，我怎样才能找到它们？”

“三个打开的窗户，当你路过的时候就会看到的。”

“你听起来像是个好心人，年轻人。”

在404房间，我找到了她的第一个回忆。这是一张医院的明信片。

背面上写着："曾经我是如此的渴望每天的生活，直到疾病开始占据我的身心。我的窗户外面是一棵橡树，上面的叶子绚丽多姿——红色的，黄色的。岁月如梭，它们随风飘落。"

当我在4楼的走廊继续寻找时，一种可怕的感觉笼罩了我的身心。地板上的虫子像是害怕什么东西一样在四处逃命，我躲在废弃物的下面很快就看到了它们害怕的东西。

那个是……大老妖！**（为了尊重5代的制作人，这里使用了三角头的新名字，Bogeyman——笔者注）**

头上戴着巨大的金属三角头，它的每一步都能让地板颤动。身后是一把巨大的大刀，拖在地板上发出极其刺耳的声音。当走到走廊中央时，它稍停片刻看了看我的方向，然后无视我的存在继续前行，消失在黑暗里。好几分钟过后，我还是可以感觉双腿发抖不已。

上帝！我记得Joshua小时候做噩梦的时候告诉我，他在梦里看见了大老妖，还用蜡笔画在纸上给我看，我还以为他是在说梦话嘲笑了他好长时间。但是现在，我看到的东西毫无疑问就是Joshua画给我看过的东西。Joshua到底发生了什么事？

我努力恢复了镇静，在507房间找到了第二个回忆。

"多么美好的一天！棉花糖的味道和欢笑声在空气中飘荡。这样的日子让我回想起了年轻时候的无忧无虑和美好。家庭才是最重要的东西，我们的孩子们就是我们的未来。"



门洞里的女人


Joshua在旅馆



Bartlett镇长

最后一个回忆是403房间一张Toluca湖的明信片。

"我有一些坏消息要告诉你。昨天我一个人坐船去了很远的地方，我用脸靠近了冰冷的水面。当我靠在船边时，项链缠在了船桨上，挂钩松开掉进了水里。我就这样眼睁睁看着你送我的珍贵礼物掉进了湖底。我想要下水打捞，可是水太深太凉了。请你原谅我……"

我不知道这些所谓的回忆对那个女人意味着什么，我也不知道如她所说，她能给我什么回报。但是我还是把这三个回忆交到了她的手里。

"这就是你要的东西吧。"

"谢谢你！"

在她最终把一把奇怪的钥匙交到我手上的同时，我终于想起了我曾经在什么地方听到过这个声音。我不由得害怕的想到，妈妈？

那个声音，是妈妈……..

我终于打开了那个一直无法进入的奇怪大门，Joshua就背对着我站在房间里。

就在我即将碰到他的瞬间，脚下出现了一个奇怪的大洞，如果不是我抓住了上面的地板恐怕已经马上掉下去了。



"Joshua，拉我一把！别让我掉下去！"

Joshua看着我的眼睛，就好像看到了什么可怕的怪物。他一步一步往后退，而我终于支持不住掉了下去。

这里应该是旅馆一楼的餐厅，但当我挣扎着爬起来的时候却发现事情没有那么简单。就在我眼前，黑暗吞噬了一切，我已经无法分清噩梦与现实之间的区别。我推开眼前的铁门，发现了一直在寻找的Barlett镇长。他脚步蹒跚、魂不守舍的站在一个祭坛的中央，手里拎着酒瓶，身后是一个巨大而奇怪的肉柱物体。

"Barlett镇长，我一直在找你打听些事情。"

"没问题，去我的办公室预约吧。"显然他完全心不在焉。

"幽谷到底都发生了什么事情？你是镇长，保护好镇上的人是你的责任不是吗？"

我的话显然对他起了反应。

"你这个混蛋知道些什么！能做的我都做了，但是有些事情不是你一个人就可以改变的，它们一旦开始就无法停下来了。你还要我干什么？"

我可以感觉到Barlett语气里的绝望。肯定出了什么事情。但是想到Joshua还在失踪，我已经没有那么多风度好讲了。

"你连自己的儿子都没法保护好吗？我敢说Joey现在在哪你都不知道吧？"

"你想说我是个不称职的父亲？你知道些什么？我教会了Joey所有他该知道的东西，不管他想要什么我都会给他，你对我的儿子根本什么都不知道，闭上你的嘴离我远一点！"

Barlett一定知道什么我不知道的事情。

我把之前发现的手表递给了他。

"这是……"

"Joey的手表，你给他的礼物，不是吗？你的儿子，我弟弟Joshua的朋友，他们都到哪去了？"

看到手表，Barlett已经完全没有了对我的敌意。

"你不该回来的，Alex。现在镇上的情况很糟，人们互相不信任，我谁也保护不了了。"



“保护是什么意思？为了什么东西而保护？告诉我！”

“该来的终究会来，命运的轮回已经开始了，Alex。所有人都无法幸免，包括你。”Barlett无助的把手表丢到了祭坛上。

这时候他身后的肉柱开始蠕动，在我眼前化身为一个巨大的怪物。

“我的上帝！”

Barlett不断的往后退，嘴里几乎是绝望的在企求。

“我的一生都在侍奉你们，请不要……”

话未说完，怪物已经把他撕成了两半。

没有选择的余地，我只能战斗了。

怪物的尸体化作了脚下一个巨大的坑洞，我精疲力尽地掉了下去。

第四章 逃亡

这是我第几次在陌生的地方醒来了？不过还好，比起那些面目可憎的怪物来，Wheeler副警长多少还算是个正常人。Wheeler警长是父亲的副手，他们一起工作了几十年了，妈妈原来还经常邀请他到家里来吃晚饭。不过他现在看起来可不大友好。

一脸警觉的Wheeler拿着枪站在我对面，似乎想要问我什么问题。

“我是怎么进来的？”

“你以为呢？当然是我把你抓进来的。”

“Wheeler警长，你这是干什么？是我，Alex，你应该知道我的。”

“你给我老实待着，Alex，我有好些事要问你。”

“之前的事我什么都不知道，我最后能想起来的事就是在旅馆跟Barlett镇长在一起。”

“Barlett，你说的是那个偏执狂？他在哪？我倒是有好些问题得好好请教他，这个镇子到底都发生什么事了？”

“你恐怕再也见不到他了，他死了。”

Wheeler警觉地握紧了手里的枪

“死了？你最好现在就给我老实交代，Alex，他是怎么死的？”

我考虑了半天要不要把实情告诉他，不过在他不断的追问之下我没有了其他选择。

“说了你也不会相信的，他被一个巨大的怪物杀死了，就在旅馆地下的祭坛。”


坠落

我意外发现Wheeler放下了枪。

“这么说你也看到那个怪物了。”

他打开了牢门，看起来我已经取得了他的信任。

“这里不安全，我们得赶快出去。”

对讲机里响起了Elle的声音，看起来她也被怪物袭击了。我必须得帮助她。

我在警察局门口找到了Elle，但是Wheeler警长已经走散了。为了躲避怪物的追杀我们不得不逃进了下水道。

经历了这一切之后，Elle筋疲力尽地坐在了地上，手里是一堆还没有来得及张贴出去的寻人启事。我想要过去安慰她，却在散落的启事里发现了一张熟悉的面孔。


下水道



Elle疑踪

“你妹妹，Nora……她也失踪了？我很抱歉，Elle，我从来不知道。”

“这些怪事一开始的时候她就消失了，我想我再也找不到她了。事情变得越来越糟糕，我们却什么都做不了。”

“我们会找到他们的。我们会找到Joshua，也会找到Nora。我们得对自己有信心，Elle。如果他们确实遇到了麻烦，那么我们将是他们唯一的希望。”

除了信心，我已经没有什么其他的东西能给她了。

下水道里并不比大街上安全。怪物仍然在出没，道路的复杂程度也超出了我的想象，如果不是Elle，我可能早已经迷路了。

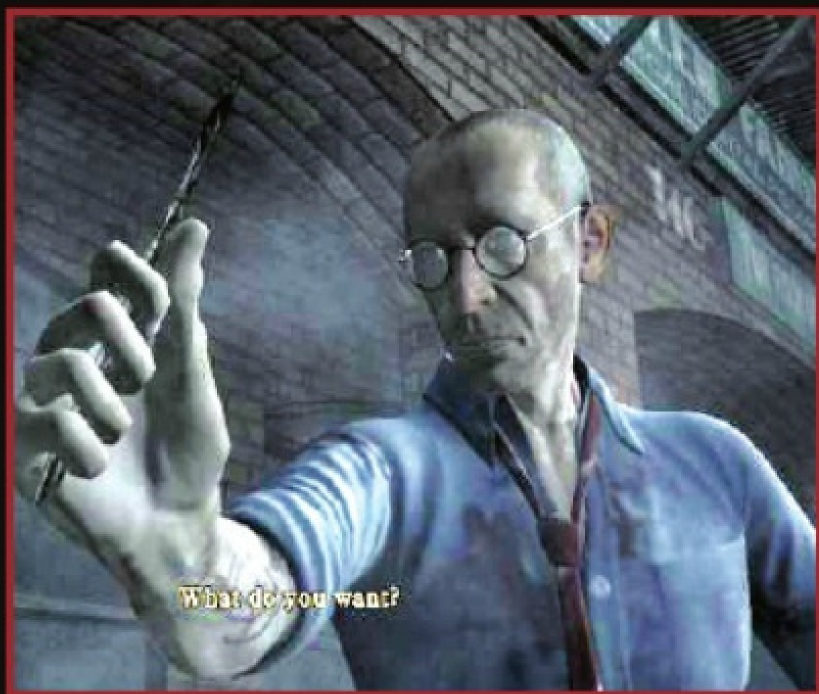
出去的唯一通路被一道严实的闸门堵得严严实实，Elle和我只能分开，由她去另一个地方打开开门的电闸。

“Elle，小心。带上对讲机。”

眼前的门终于打开了，可是我却从对讲机里听不到Elle的声音。在闸门的另一头我看到了让我害怕的东西，Elle的对讲机跌落在地上长长的一滩血迹里。附近有一张Nora的照片，难道说Elle是因为看到什么而发生了意外？

我沮丧地坐在地上，想着Barlett镇长临死前说的话。

“他是对的，我什么人都保护不了。先是Joshua，现在是Elle……”



Fitch医生


Scarlett的唱机

不过就算是付出再多的代价，我也要查出到底发生了什么。

这里是医院附近的大街，地上有一行奇怪的血迹。虽然我这一路上已经见过了太多的怪事，但是这些血迹仍然显得很不寻常，它们是新鲜的血迹。顺藤摸瓜我很快就找到了它们的来源——Fitch医生，他正魂不守舍地在自家门口游荡。当他听见我的声音回过头来时，我看见了他手上拿着的手术刀仍然在往下滴血。

“Fitch医生！你都做了什么！”

“别来烦我！离我远一点！”

Fitch医生转身逃进了自己的家里。我不知道他在逃避什么，不过我确信他肯定知道什么我不知道的事情，于是我跟着他走进了家里。

作为幽谷当年四大家族之一的后裔，Fitch医生是镇上最出名的医生。因为发明专用于治疗白喉病的特效药物，他被国家授予了荣誉证书，作为小镇上的骄傲，几乎每个镇上的妈妈都曾经这样教育过自己的孩子，“你们将来要跟Fitch医生一样受人尊敬，知道吗？”

他到底怎么了？

我发现了一封医院的来函：“尊敬的Fitch医生，很遗憾你上星期二再一次错过了我们的会面，这是你这个月第三次爽约了。我恳请你尽快安排一下下次会晤的时间表，因为我们的研究已经取得了飞快的进展。”

看起来并不像他在工作上遇到了什么麻烦。

不知道为什么，这个家里总有种东西让我感觉不对劲，就好像有一双眼睛一直在背后看着我。

当我走进Fitch医生的女儿Scarlet的房间时，这种感觉更为强烈了。

一屋子的人偶让我心里发毛，床上有一张8岁大的Scarlet和人偶在一起的照片，她一定很喜欢这些洋娃娃吧。

对了，Scarlet哪去了？上一次看见她是那次幽谷狂欢节的事情了，她手里拿着棉花糖骑在Fitch医生的肩膀上。医生一定很疼爱Scarlet，这些洋娃娃可不便宜。

我拿起梳妆台上的一个看起来最特别的人偶，她看起来很像Scarlet。突然人偶在我手里发生了骇人的变化，它的头发开始脱落，四肢也掉落在地上。

我的头又开始剧烈的疼痛，又来了！我努力保持清醒，但是无济于事，我再一次失去了知觉。

当我再次恢复正常的时候，Scarlet的房间已经变得我不认识了，我感觉自己就像白雪公主，被巫婆拉进了魔镜里的噩梦世界。

不过当我再一次在异世界看见Joshua时，我已经顾不了那么多了。

Joshua一定还活着，我得找到他！

这里到底是什么地方？无尽的铁丝网，黑红色的光照在巨大的风扇上发出诡异的色彩。那些道路入口和拐角的路牌告诉我，这里是医院，但是这怎么可能？

在黑暗的中心，我终于找到了Fitch医生。他赤裸着身体跪在地上，手里拿着之前我看到过的那把手术刀。他的身上到处都是一条一条的伤口，鲜血把他脚下的地板染成了红色。

“Fitch医生，到底发生了什么事？”

“别碰我！这些罪恶……我得让它们从我的身体里出来。但是它们每天都会回到原来的地方……所以我必须每天都这么做。”

眼前的场景让我不寒而栗，罪恶，什么罪恶？

“你疯了吗？你需要帮助！”

“你？你什么人都帮不了，别来烦我，让我一个人呆着。”

“你到底在这种鬼地方干什么？”

“只有在这里，她才听得到我说话。”

“‘她’是谁？Scarlet？”

“就在这里，她就跟我在一起。我的宝贝，我的天使。爸爸今天又给你带礼物来了，洋娃娃，你最喜欢的礼物。”

我突然有一种不祥的预感……Joey、Joshua、Nora，现在是Scarlet。

“Fitch医生，告诉我Scarlet出了什么事！还有其他人，到底都发生了什么？”

“我不准你再提她的名字！你连她一根头发都比不上！”

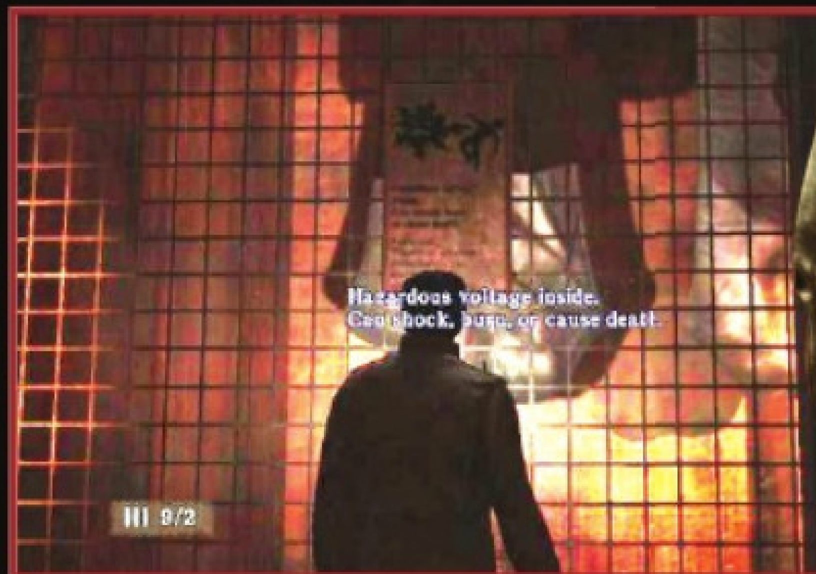
血液开始从Fitch医生身上的伤口大量涌出，他就像是一个充血的皮球一样倒在了我脚下。血泊里Scarlet的洋娃娃重新站立了起来，在我眼前化作了一个可怕的怪物。

那个是……Scarlet……我终于明白了，这一切到底都是为了什么。

Scarlet留下了一把钥匙。我认识这把钥匙，小时候在市政厅见过它。

小时候爸爸就带着我跟Joshua来过这里，他告诉我们这里先祖们开始的地方。市政厅里我看到了我的曾曾曾祖父Issac Shepherd的画像，牧羊人幽谷就是以他的名字命名的。

我在市政



里世界的医院



厅拿到了我需要的东西，那把打开家里地下室密室的钥匙。

从小我就听到过各种谣言，寂静岭的教会，儿童绑架和活人献祭，父亲总是对我们说那都是过去的事了。但是现在事实已经很清楚，幽谷已经深陷其中了。先是Joey，然后是Nora、Scarlet，四大家族中的3个人已经成为祭品。我不知道事情是从什么时候开始的，但是显然父亲对我们撒了谎。他在地下室的密室里藏着什么东西，在那里我应该能找到跟Joshua有关的线索。

他们的下一个目标是……Joshua。

第五章 真相

我在父亲的密室里发现了一把阁楼的钥匙，之前我一直都不知道家里还有这么个地方。阁楼上我发现了一张我自己的照片，这还是回家以来第一次看见自己的照片。照片上的人张着大嘴就像是个傻子，他真的是我吗？我拍这张照片的时候到底在想什么呢？我努力的回忆，却什么都想不起来了



与母亲的争执

阁楼——就在这里，父亲把Shepherd家的家传项链交给了Joshua。父亲告诉Joshua，绝对不能对其他人提起项链的事。我惊恐地发现，Shepherd传家项链上的图案竟然是寂静岭教会的太阳纹章。父亲，你一直以来都在做什么？

父亲的抽屉里，我发现了他留下的信。

“我失败了。他们因此而责备我，我并不责怪他们。我曾经发誓要保护这个镇子，但是我没能履行我的诺言。街道在我们的眼前堕落，诅咒侵蚀着我们的身体，我们一直在害怕的事情终于发生了——教会回来了。他们绑架和杀害镇上无辜的百姓，将人们洗脑以图重建他们的秩序。不管他们是打算为我们父辈的叛逃而惩罚我们，还是打算在旧的道路上孕育出新的生命，我都不在乎了，我只知道他们带走了我的人民。现在我唯一能做的事情就是面对邪恶的根源，对我来说，能在有生之年看到寂静岭的邪恶毁灭是我最后的安慰。”

在那一瞬间，我好像看到了一个全新的父亲，一直以来他不近人情的外表下隐藏着如此巨大的秘密。

我走下阁楼，见到了妈妈。

“妈妈，告诉我爸爸去哪了？他是去找Joshua，还是去了什么别的地方？”

“我不知道，Alex。”

“不要再假惺惺地演戏了！我知道一直以来你们都更喜欢Joshua，我还知道爸爸是去寂静岭找他了。如果你知道什么情况就请告诉我，我去把你们最喜欢的那个儿子找回来！”

我不该这么激动地跟母亲说话的，但是我控制不住了。我的心里在想，妈妈，对不起，不过这句话我就是没有办法说出口。

“你根本什么都不知道，你根本不了解寂静岭是什么！”

妈妈激动地站了起来。突然家里冲进来一些身穿矿工服的陌生人，他们把我跟妈妈摁倒在地。转眼间黑暗开始吞噬一切，我的家顷刻间变成了噩梦世界。

这还是我的家吗？我不知道。

我只知道原来是家里大门的地方已经被四条奇怪的铁链锁住，我得找到打开门的办法。

我身后的墙壁上写着：“要想摆脱不幸的未来就必须先了解过去。我们都被我们的痛苦所束缚，请带给我们自由。”

不知道为什么，我突然觉得这些话让我想起了很多东西。父亲，母亲，Joshua……

原来是妈妈卧室的地方多出了一个可怕的十字架，架子上是两个没有皮肤的血色人偶。当我把标记着淡漠和痛苦的面具放在人偶脸上时，一条铁链松开了。

原来是父亲工作间的地方多出了一件军服，样式跟我身上穿的很像。当我把三个写着渎职、暴行和冷漠的徽章放回军服上时，另一条铁链松开了。

当我把Joshua的兔宝宝放回他的房间时，第三条铁链松开了。

当我最终恢复了父亲地下秘密工作室的原貌时，最后一条铁链松开了。

我在原本是阁楼的地方发现了一张医院的备忘录：“206房间的病人明日将被安排进行脑叶切除手术。”什么意思？

不过当我最终打开家里的大门时，我好像明白了什么东西。

妈妈，父亲，我不知道原来你们一直生活得这么痛苦……对不起……


Scarlett的人偶



父亲的徽章

第六章 寂静岭

Elle就在我家的大门外等着我，谢天谢地她没事。

Elle告诉我她的母亲失踪了，显然她跟我的父亲一样被牵涉进去了。我知道在哪能找到他们——寂静岭。

我们联系了Wheeler警官，并决定了赶到寂静岭最快的方式就是坐船直接穿过Toluca湖面。

路不算很远，而我很高兴终于可以跟Elle再次重聚了。

“之前我没来得及对你说，Alex，我很高兴你回来了。只是我从来不明白为什么你那时突然就消失了，大家都不知道你到哪去了。”

我努力回忆入伍参军之前的事情，却怎么都想不起来。我也不知道应该如何回答Elle的疑问，只能继续听她说下去。

“不管什么时候你总是那么坚定，有自己的目标，义无返顾，一往无前。所以我喜欢跟你在一起，让我觉得有安全感。”

Wheeler打断了我们的谈话，告诉我们我们可不是来度假来了。寂静岭这个地方可没那么好对付，还有它一直以来臭名昭著的教会更不是什么省油的灯。

船快要靠岸时，对面驶来了一艘陌生的船只。当船离我们足够近的时候，我看清楚了船上的人穿着之前和袭击我和母亲一样的矿工服。

“小心！”我还没来得及作出任何反应，对方的船就已经撞上了我们的船，我的头重重的撞到了地板上，顿时失去了知觉。

当我再次醒过来时，发现Elle和Wheeler已经不见了。我的手里握着Elle的家传项链，之前在船上的时候她告诉过我当Nora失踪之后她已经一直戴着它，希望有一天能再见到自己的妹妹。我正不知道该如何是好的时候，对讲机里传来了Wheeler的声音。

“Alex，我和Elle被他们带到了监狱。现在情况很糟，他们把Elle带到了……”

Wheeler的话截然而止，看起来好像出事了。

按照父亲留给我的地图，我很快找到了监狱。不过显然我低估了教会的能力，因为监狱的大门已经被通电封锁了。

我赶到Toluca水电控制室，切断了监狱的电力。我的行为显然已经引起了教会的注意，Wheeler告诉我他们发现电力中断之后已经采取了防范措施，叫我自己小心。现在的我已经顾不了那么多了，必须尽快找到Elle，天知道那些疯子会对她做出什么事情来。我赶到监狱放出了Wheeler，在他随后告诉我Elle有可能被关在了禁闭室，我马上赶到了那里。

但是我看到的却是……母亲！！

母亲被那些疯子悬挂在一个活动绞刑架上，四肢都被绑上了绳子与身后的齿轮相连。齿轮每转动一下，都会给她带来巨大的痛苦。

“上帝，他们都对你做了什么，妈妈！”

母亲在巨大的痛苦中呻吟。

“Alex，是你吗？”



母亲在绞刑架上



母亲之死

“妈妈，我这就放你下来！”

当我尝试解开绑在母亲身上的绳子时，妈妈却发出了更惨烈的叫声。显然我无论做什么，都只会给她带来更大的痛苦。

我站在原地心乱如麻，不知道该如何是好。

“对不起，Alex。我们是那么爱你，但他们说我们只能选择一个……”

“妈妈，别说了。留着些力气……”

也许我曾经对妈妈有过怨恨，不过在这一刻已经消失了。

“Alex……结束我的生命吧，也结束我的痛苦。”

我的手在发抖。我把枪举了起来又放下，始终无法扣动扳机。

“妈妈，我做不到……”

“没事的，Alex。我知道你一直是个乖孩子……”

我再次把枪举起。对不起，妈妈，这是我最后能为你做的事情了。

母亲在平静中闭上了眼睛。身手的齿轮继续转动，撕裂了母亲的身体。不过她现在已经什么都感觉不到了。

我努力不去想刚才发生的事情，我不停地告诉自己你还得救出Elle，你要坚强，可我的眼泪还是不由自主流了下来。

妈妈……

我们在地下深处发现了Holloway法官，她被人绑在了密室里的一张椅子上。我从Elle那里得来的项链不小心掉出了口袋，Holloway看到以后露出了吃惊的神情。

“你在哪找到的？”

“Elle说这是她从你那里拿走的东西，不过我想现在还是物归原主吧。”

“这其实是Nora的项链，不是我的。”

当我把项链交到Holloway法官手上时，Wheeler的身后传来了一声可怕的吼叫。一个怪物出现在房间，一下就把Wheeler打翻在地。

当我最终把怪物打倒时，我有一种奇怪的感觉，好像在哪见到过这个怪物。

我的上帝，那是……Nora。

三个祭品已经被牺牲，现在唯一剩下的就只有Joshua。

此时Joshua出现在我身后，我毫不犹豫的跟着他走进了黑暗深处。

Joshua，一直以来是你在指引着我吗？

最终章 Joshua

这里是一个教堂。

很难想象在这样的地下，教会居然有能力建起这如此宏大的建筑。我想起了Paul Scheible的寂静岭编年体小说，上面曾经提到过教会使用贩卖毒品和大量吸收教徒献金的手段大大扩充了规模。这里有着应该有的一切，布道台、管风琴、忏悔室，甚至是……教徒……

忏悔室里，一个教徒显然把我当成了神甫，向我倾诉着他的烦恼。

“神甫，我有罪！”

“我接受了父亲这个角色开始照顾我的孩子，但是我给他的爱还不如我家里的一条狗。喂他东西吃，给他找个地方睡觉，如此而已。我当时必须做出一个选择，在两个孩子当中选择一个，而让另一个孩子轻松一些的办法就是让他不爱我。所以我从来没有给过他任何快乐和激情，我只是想这样也许可以让事情对他来说更好受一些，也让我更好受一些。请您理解我的处境，请求您原谅我的自私。”

我不知道是该原谅他还是责怪他，从他的话里我似乎看到了父亲的内心世界。

祭坛背后，我发现了父亲，他被人吊在祭坛背后的入口上。

“父亲？发生什么事了？”

父亲有些诧异的抬起了头。

“Alex，你怎么到这里来了？”

“我来把Joshua带回去。”

“Joshua，你救不了他的。你现在得马上回去。”

父亲一贯居高临下的态度让我失去了控制。

“别再对我指手划脚了，爸爸！你根本不知道为了带Joshua回去我会做出什么事情来！”

出乎我意料的是，父亲并没有像以前我们任何一次争吵那样大发雷霆。我在他低着的眼睛仿佛里看到了什么东西在闪烁。

“你一直在恨我，Alex。很早以前我就知道了，不过我并不怪你。”

“我并不恨你，爸爸，很久以前我就已经原谅你了。”

“我并不是有意要伤害你，Alex。当时我必须作出一个选择，现在这是我应得的报应。”

父亲抬起头来看到了我脖子上的狗牌。

“即便是发生了那么多事以后，你还是戴着我的狗牌，我知道这意味着什么。”

“我听不懂你在说什么，这是我的狗牌，我现在是个军人！你当初不就是这么命令我的吗？你要我当个军人，所以我入了伍，不是吗？”

父亲抬起头看着我：“Alex，你一直都在医院里……”

“这个我知道！我在战斗中受了伤！”

“不，Alex，自从那次事故以后，你一直都在在精神病院里……”

父亲的话好像闪电打在我头上，我惊恐地看着他，与此同时我的头好像又开始了疼痛。

“你在撒谎！我是个军人，我的职责是保护其他人！你在撒谎……”

大老妖出现在父亲身后，用手里巨大的长刀把父亲撕成了两半，一切都发生得如此之快，我几乎不敢相信我自己的眼睛。

“你在撒谎……我是个军人。”我迈着麻木的双脚继续前进，几乎感觉不到身边的任何东西。直到Curtis出现在我身后，用扳手把我打晕在地。

我的手脚被绑着，眼前是闪烁不定的日光灯，仿佛又回到了医院。只是这次站在我面前的人不是Joshua，而是Holloway法官。

“Holloway法官，到底发生什么事了？”

“也许你该叫我Margret，你现在是个大人了。Alex。”

“我没能找到Elle，也不知道她到底发生了什么，对不起。”

“看起来我也要对你说声对不起。”

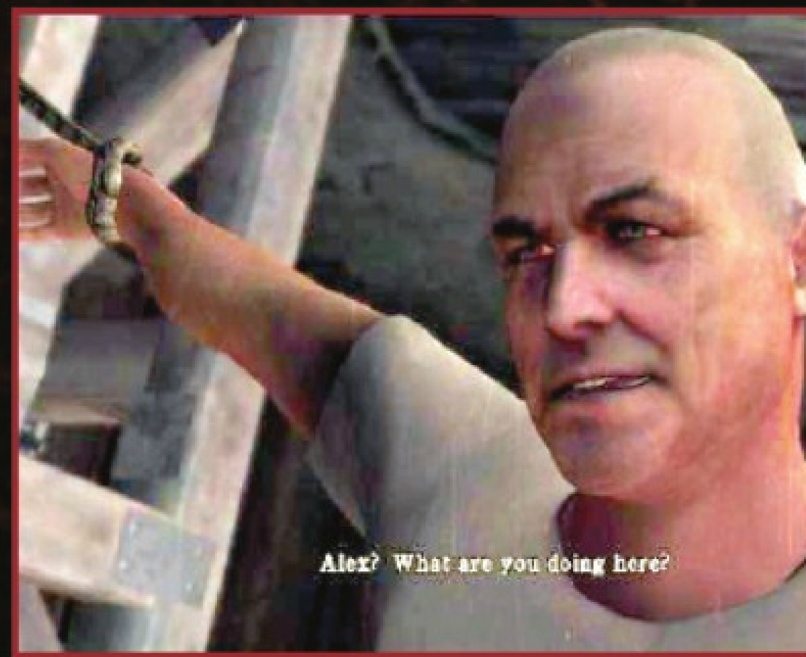
Holloway从椅子上站了起来，走到我面前。

“教育孩子可不是那么容易的事，Alex。你向她灌输自己的价值观，教会她什么才是最重要的东西，这就是家庭。为了保护我的家庭我可以做出任何牺牲，所以我才献上了我的女儿作为祭品。”

我几乎不敢相信自己的耳朵

“你说什么？”

“我们的先祖们，他们有着自己的信仰。他们离开了原来的教会来到幽谷开始新的生活。但是因为害怕神的愤怒，他们与神做了约定。每隔50年的时



父亲在教堂



“你一直在精神病院”

间，四大家族的继承人们就不得不献上自己的子女作为给神的祭品，而且必须由我们亲手了结他们的生命。我也做了同样的事情，当我夺去她生命的时候，我看得很清楚Nora眼睛里的光辉是怎么消失的。但是这一切都是必要的牺牲，为了保证幽谷的生存所必须付出的代价。不过，我们其中的一个人失败了。"

"Joshua在哪，你们对他做了什么？"

Holloway发出一声冷笑。

"你还不明白吗？一切都是因为你的父亲。因为他的软弱，其他家族的牺牲变成了毫无意义的事情。我们与神之间的约定被破坏了，因此我们不得不重拾被先祖们遗弃的信仰，按照昔日教会的方式重建秩序。"

"靠谋杀和绑架来建立秩序？"

"我们对生命的看法不同，Alex。那些在你看来是谋杀，在神看来只是给予了他们新的生命。"

这个女人疯了，我绝望地想道。

"那么Elle呢，你也要杀掉她，自己亲生的女儿？"

"Elle，我试着让她去理解，但是她跟你实在太像了。她仍然抱着那套无聊的善恶观不放，认识不到这世界上唯一真实的存在是秩序与混乱，善与恶只是虚幻的东西。我会让她知道破坏秩序的代价的，Alex。不过现在，是时候完成你父亲没有完成的事业了。"

Holloway拿着电钻走近我身边，我突然有一种很坏的预感——她要杀了我。

电钻带来的剧烈疼痛刺激下我挣脱了身上的束缚，并做了当时唯一能做的事情，杀死这个疯婆娘。我受够了。



Curtis袭击Elle



与Elle一起离开

Elle还没有摆脱危险，我得找到她！

很快我在一个房间里听到了Elle的求救，同时还可以听见Curtis舞弄电锯的声音。

我的上帝，这里都是些什么疯子！

如果我再晚来一步，事情就会变得不可收拾了。我站在Curtis的尸体边有些自嘲的想着，Hi，老兄，这把枪还是你给我的。

现在唯一剩下的是Joshua，我得带他离开这里。

不过他在哪儿？

我几乎找遍了地图上所有的房间，都没有发现他的踪迹。直到我打开最后一个门，这里是四大家族祭祀牺牲品的地方。四个刻着历代牺牲者姓名的棺材呈正方形摆放在圣堂的中央。

当我走进Shepherd家族的棺材时，我惊奇的发现了我的名字。

当我的手触碰到棺材的瞬间，那一段被我选择忘却的记忆再次回到了我的脑海里。

仿佛是又回到了家里那挂满海报与昆虫标本的房间，我站在Joshua的床前把他叫醒。我们穿上衣服，坐上了小船，在夜色中划船到了湖的中央。

手里拿着我给他的胸灯，Joshua有些害怕了。

"我们回去吧，已经这么晚了。"

"把灯给我，你会被其他人看到的。放心，有我在，不会有什么事的。"

"我们为什么要到这里来？"

"你不觉得这很好玩吗？"

"我不知道……只是爸爸警告过我们晚上不准出来，尤其是不能到湖上来，被他知道了会有麻烦的。"

"又是爸爸，你在他眼里就是个小孩，成事不足败事有余。那些吓唬小孩的话只有你会放在心上"

被我半真半假的话挑拨，Joshua拿出了父亲秘密交给他的家传项链。

"是吗，那么爸爸为什么要把这个东西给我？爸爸说绝对不要对你提起，我想这足够说明我够酷了。"

"给我看看！什么垃圾东西，你还当宝贝了。"

"还给我！它比100万美元还值钱！"

小船在我俩的动作下开始左右晃动，也许是我用的力气太大，Joshua从船上掉了下去。我惊慌失措地试图救他，却发现一切已经太晚……

闻讯而来的父亲开着船试图营救Joshua，最后打上来的却只有他的尸体。

父亲抱着Joshua的尸体发泄着他的愤怒。

"看看你都做了什么！我选择了你，但你却毁了一切！"

"他会没事的……我能救他，他会没事的。"我不停的重复这些话，好像这样能让我安心一些。

但是Joshua已经不会再回来了。我杀死了弟弟，现在父亲只能选择我成为下一个祭品，但我是他唯一的儿子了。父亲只能以精神失常的名义把我送到精神病院，因为他不想再次失去自己的亲人。

被击败的机械蜘蛛吐出了Joshua的尸体，我把Shepherd家的家传项链套在Joshua身上，紧紧抱住了他，眼泪掉在他的脸上，但他已经永远都感觉不到了。

"这是我给你的胸灯，还记得吗？把灯开着睡觉，你就不会再做噩梦了……"

对不起，Joshua，对不起。

Elle在外面等着我。

我紧紧地抱着她，永远不想松开。

情人节计划——打造心动的礼物

■北京 Outskirts

二十一世纪情人节最缺乏的是什么？是创意！面临近年来情人节满街都是的鲜花与巧克力，你如何才能让自己的表达显得不那么“廉价”与“俗气”？在去年的情人节中，有相关调查显示，70%的受访女性表示不介意在情人节是否收到鲜花；超过20%的受访女性认为爱侣不送花较好；不少受访女性希望在情人节收到有心思和实用的礼物。其中的所谓“有心思”，除包含“费点功夫DIY”，更包含着对“创意”的期待；而“实用”，则更是考验一个人在浪漫与现实之间的均衡眼光。因此在以下的文章中，我们将围绕软件、网络与数码等方面，给出一些这方面的建议，供你挑选使用……

软件篇

一、奇特的“缩略图”祝福

在“传授”具体的“绝招”之前，先请大家看一张诡异的图片。这张图片使用ACDSee、Windows图像浏览器等图片浏览软件来看，都是一张椅子的图片，但是在WinXP下，其缩略图（点击工具栏最后的查看图标，之后选择“缩略图”或“幻灯片”模式）却是一个半坐卧的女子（图1）。如果你觉得这还不够诡异，那请看另一张图（图2），请注意：上下两个SD娃娃并不一样！

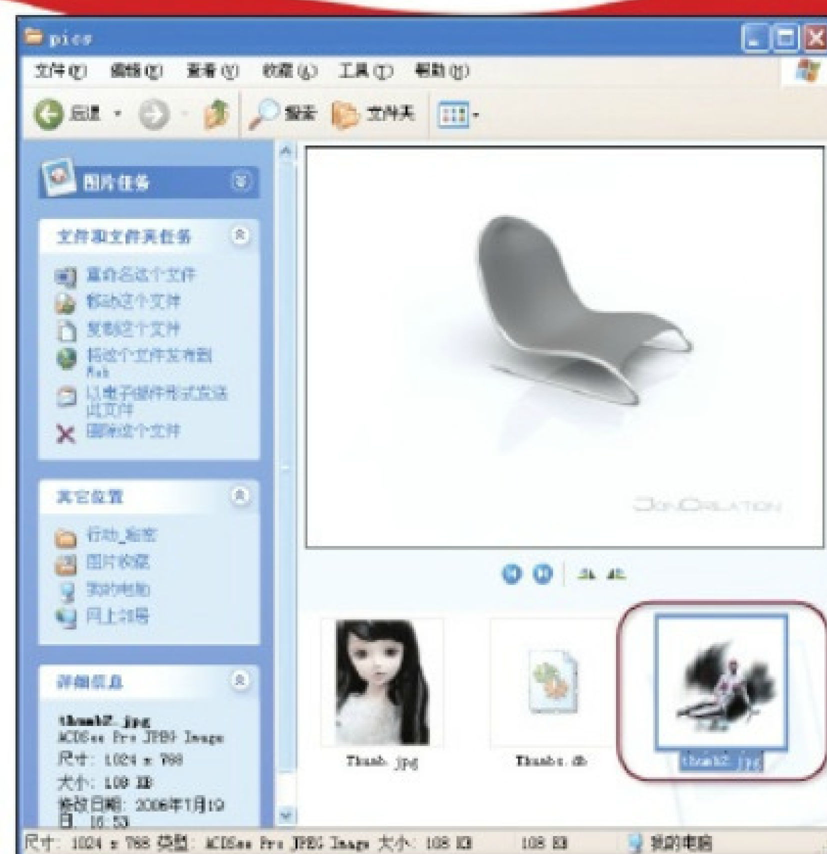


图1



图2

暂且从惊奇中脱出身来，放到我们具体的情人节中，那么是否可以策划一个这样的方案：给对方一组表面上很正常的图片（比如关于你们一起出游的照片），图片的文件名按数字序号排列，而当对方以缩略图查看时，却会显示一连串的字（如很俗的“祝、情、人、节、快、乐”）。下面我们就来完成这一策划。

不过在动手之前，还是让我们先了解一下这种“诡异”图片的来龙去脉。微软从WinME开始，就在文件浏览器中引入了图片缩略图（Thumbnail）的概念，也就是在第一次浏览某图片文件时，就会将其缩略图信息读到同文件夹下一个叫“Thumbs.db”的系统隐藏文件中，当需要显示缩略图时，无需再去读原图，而是直接从Thumbs.db文件中读取这一信息，这样可有效地加快显示速度。

小提示 Thumbs.db文件为系统隐藏文件，如果看不到，请在资源管理器上点击菜单“工具→文件夹选项”，在“查看”标签页面中勾除“隐藏受保护的操作系统文件”、选择“显示所有文件和文件夹”。

如果不能选择“幻灯片”模式……

将图片放置到某个文件夹下，进入此文件夹却发现查看模式下没有“幻灯片”模式。如果新建文件夹并第一次将图片粘贴进来，只要回到上层目录再进入此文件夹即可出现幻灯片模式。否则就应当是该文件夹下具有多种文件类型，需要设置一下其文件夹的性质。方法是在该文件夹空白处点击右键，选择弹出菜单中的“自定义文件夹”，在“……作为模板”处选择“相册”或“图片”即可。



自定义文件夹的显示模板

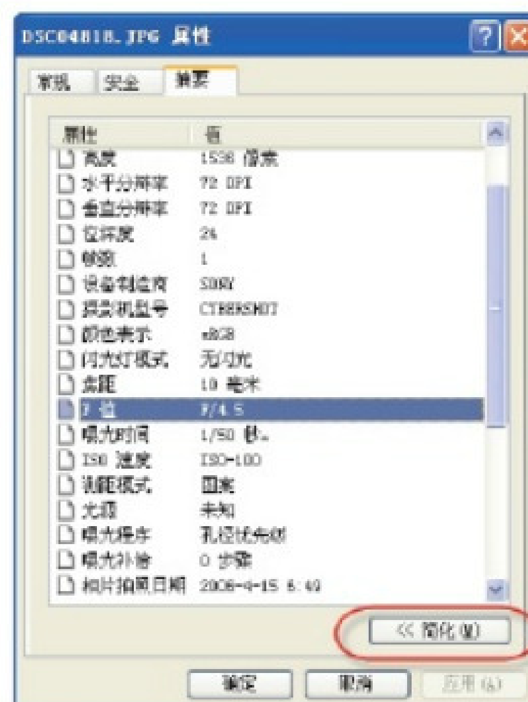


图3：Windows文件属性中的Exif信息

那么Windows如何获取一个文件的缩略图信息呢？对于一般的图片，它会直接按照图像软件缩小图片（如果原图太小则会放大）的处理方法生成缩略图。但是当碰到一种特殊图片时，它就不会这样“自作主张”了。这种“特殊图片”就是其文件本身中已经含有缩略图信息的图片。不少朋友知道照相机照出的相片都含有Exif信息，信息中记录了相机在拍摄时的光圈值、快门值以及相机型号等参数（图3），不过你可知道，Exif中还可以直接带上该图片的缩略图信息？当Windows碰上这类图片时，它就会直接根据Exif中的缩略图信息更新Thumbs.db文件。

根据以上分析，我们只要来修改一下图片所带Exif信息中的缩略图便可以了。可使用的工具软件较多，本文使用一款名为“Exifer”的软件（http://download.pchome.net/12969.html）。这是一款明信片软件，作者承诺只要给他寄送使用者当地的明信片，就可免费使用它。不过如果你不方便寄送，也可在初次使用时点击“Register（注册）”，当被询问是否向作者邮寄了明信片（Postcard）时点“Yes”（……只好撒个谎了）。

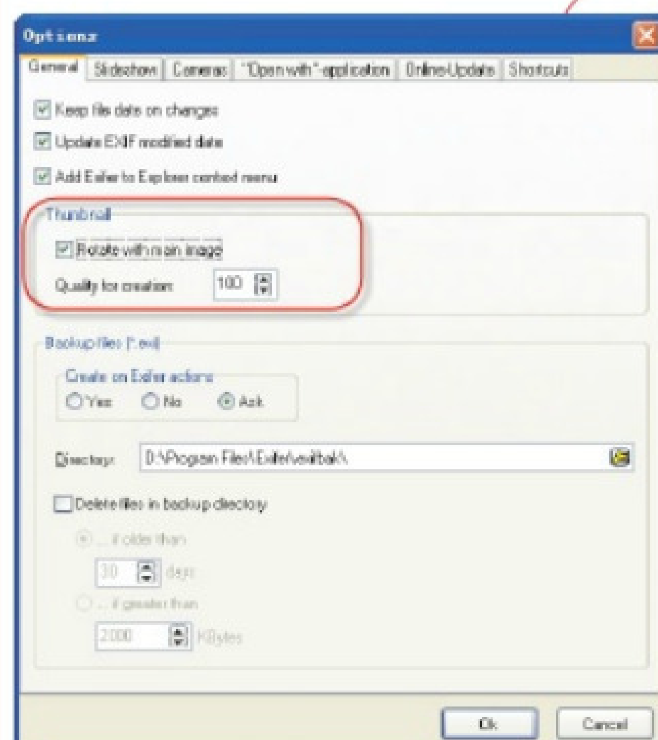


图4

启动软件，在进行所有操作之前，请点击菜单“File→Options”，在弹出对话框的“Gerneral”页中将“Thumbnail→Quality for creation”数值上调至100（图4），这样可以使最后生成的缩略图较清晰（实际上这款软件即使调至100，缩略图质量仍不高，但鉴于其易用且免费，仍以其为例，求完美的读者可寻找更好的修改软件）。

接下来需要编辑用作缩略图的图片，如上所说，其内容很简单，就是充斥整个画面的大字。由于Exifer要求缩略图与主图片的长宽比大致相同（否则即使操作可顺利进行，但保存后却无效果），因此我们这里采取一个讨巧的方法，就是直接用作图软件（本文使用Photoshop）打开主图片，然后另存，接着Ctrl+A全选图片并删除，之后直接在其上编辑即可（图5）。如果原图太大不便于编辑，可适当将图像等比例缩小（注意：一定要等比例！）再处理。



图5

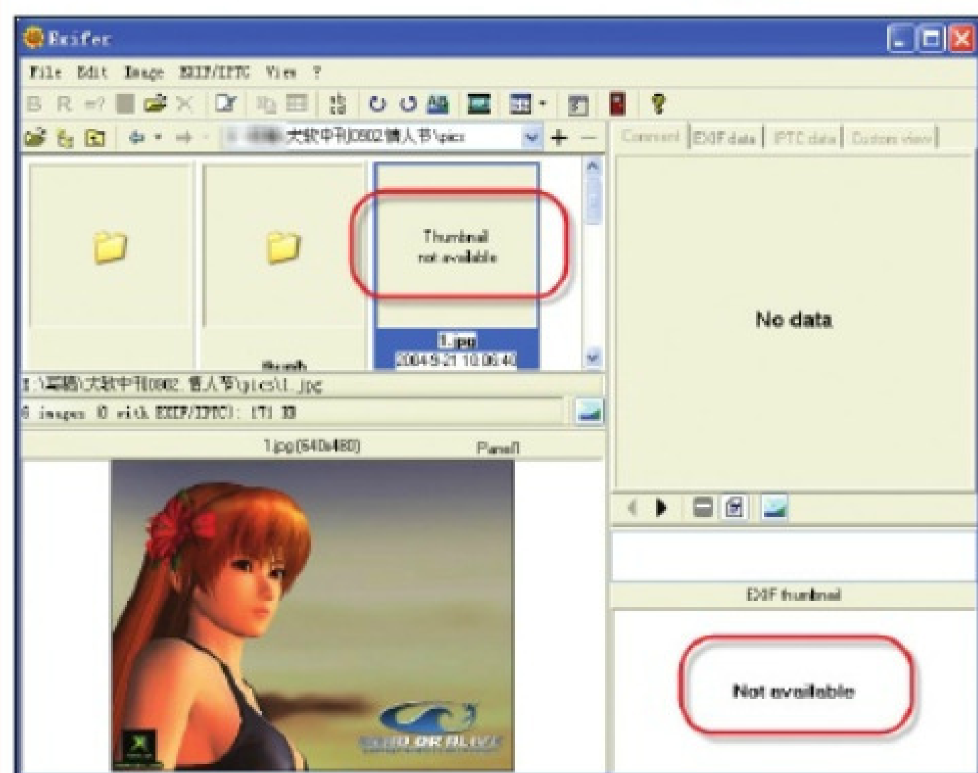


图6

回到Exifer，在左上的图片浏览界面中找到你要处理的主图片，如果图片自身没带缩略图，则会显示“Thumbnail not available”等字样（图6）。选定目标图片，在主界面右下角的“Exif Thumbnail”区域上点击右键，选择弹出菜单中的“Insert thumbnail...”插入刚才编辑好的缩略图（图7），这样缩略图就修改好了。

小提示 Exifer会直接对原图进行修改，因此操作前有必要的话可以将原图作一下备份。

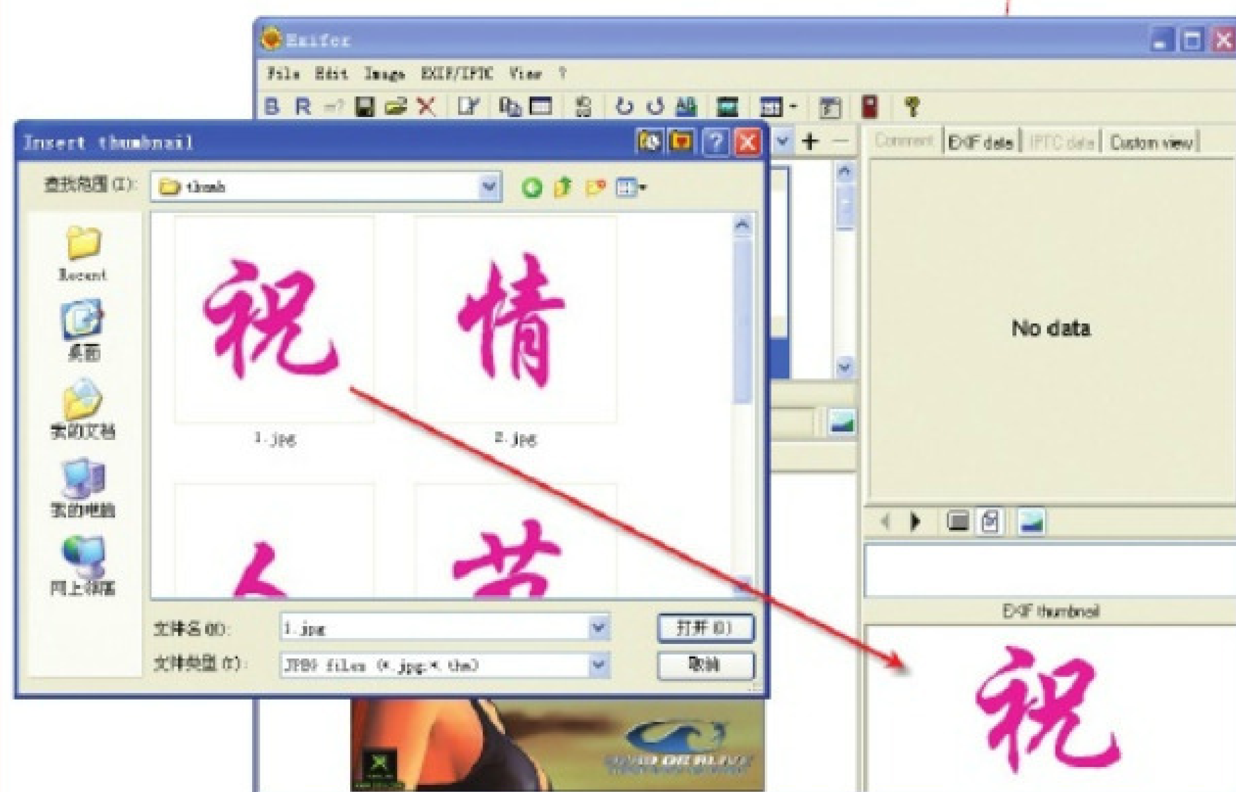


图7

回到系统的资源管理器中查看效果。注意由于WinXP的缩略图会保存到缓存中，因此修改过的效果不能立即看出来，图片还是会保持原来的缩略图。这时你只要先删除图片文件目录下的Thumbs.db文件，然后关闭该资源管理器窗口，重新打开“我的电脑”再进入到该文件夹，即可看到缩略图已更新。

小提示 如果在进行“缩略图”查看时，右击图片再选择“刷新缩略图”，会出现原图的缩略图，这是系统又自己生成缩略图了，这种情况下再按“F5”键或点击刷新按钮，缩略图会在自设的与正确的之间切换，很有意思。

连续这样操作6张图片，将“祝、情、人、节、快、乐”6个字全部插入缩略图，记得将这6张图片顺次命名，这样在

原本就有着深意的图片之下，更隐藏了一层美好的祝福（图8：这是在幻灯片视图下的效果）。给对方这样的一个惊喜，应当还过得去吧！

小提示 由于计算机图片应用的发展，JPEG图片的缩略图有多处可放的位置，而在Exifer中只能修改一处。如果有图片将缩略图放到了别处（如本文最先所举例子的图片即是如此），那么用Exifer再修改后就会同时带有两个缩略图，它们将在不同软件的不同使用情况下出现。



图8

Exif信息可多多利用

除了此例中的缩略图，Exif中的其他信息也值得一用。简单的只要在图片上点右键选择“属性”，就可以在“摘要”标签页中书写信息，这些信息保存后很快能在Windows中显示出来（如鼠标停留、状态栏显示，如图）。如果还想修改更多的Exif信息以供对方阅读，则可以利用Exifer软件的其他修改功能，当然在ACDSee等软件中也能任意修改。



在Windows中直接修改Exif信息　修改后的Exif信息可在多个位置显示

二、画中画

相信有不少读者在网上都见过类似这样的图片：在IE浏览器中，一张正常显示为持抢瞄射的迷彩大兵，当按Ctrl＋A全选后却变成了一位凝眸浅笑的红唇美女（图9）。你有没有想在情人节，送对方这样一张图片：正常图是你们出游的风景图，而全选后则变成对方的大头照，或者干脆出现你的表白文字呢？

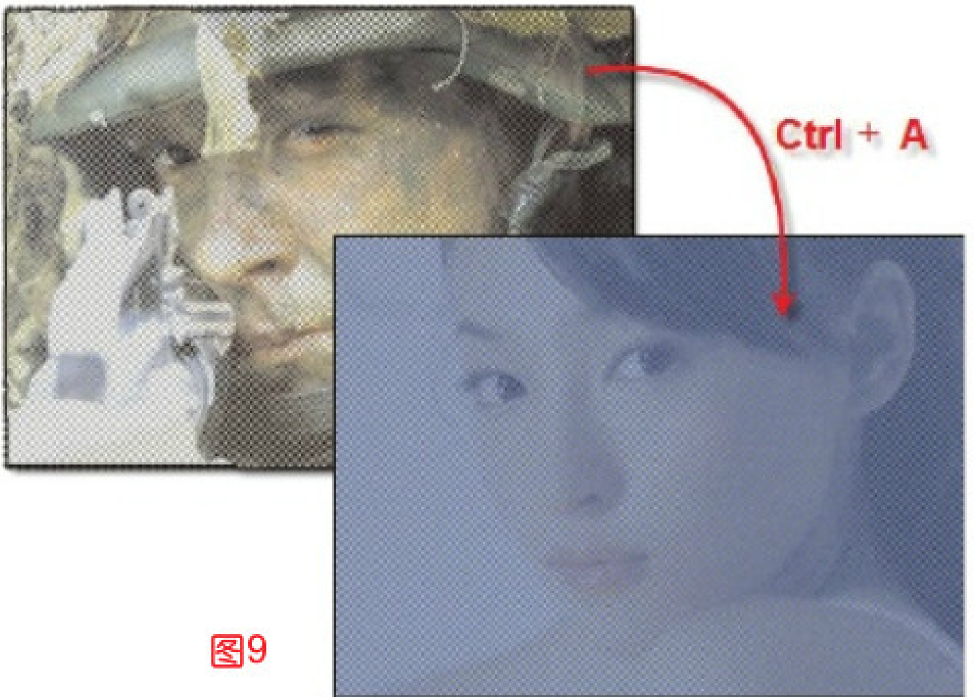


图9



图10

没有问题，你完全可做到。不过在制作之前，不妨让我们对这类图片的显示原理稍微做下了解。找到一张这样的图片，先按下Ctrl＋A选图，再按PrintSreen键截取整个屏幕，打开Photoshop，新建文件并粘贴，将图片所在部分放大数倍，你就会发现在IE中的所谓“全选”，只是表现为显眼的网格状蓝色方块（图10）。原来只要制图时将前景图（大兵）分布在蓝色方块网状区域内，剩下区域放置隐藏图（美女），全选时就会完全遮盖前景图，隐藏图从而凸现。当然实际制作时还可能有一些额外的技巧，让隐藏效果变得更好。

小提示 要实现较好的隐藏效果，前景图应当尽量选取色彩杂乱的图片，而隐藏图片应当尽量简单、能分辨的元素不要过小，例如大头照就比较适合做隐藏图。

熟悉Photoshop的朋友了解此原理后，完全可自行制作任意的隐藏图，不过现在还有更简单的方法，就是利用知名图片处理软件“光影魔术手”所提供的一个小功能。请下载软件的最新版（http://www.neoimaging.cn/download.shtm），安装并启动软件后，点击菜单“工具→IE魔术图→隐藏魔术图”（图11）。

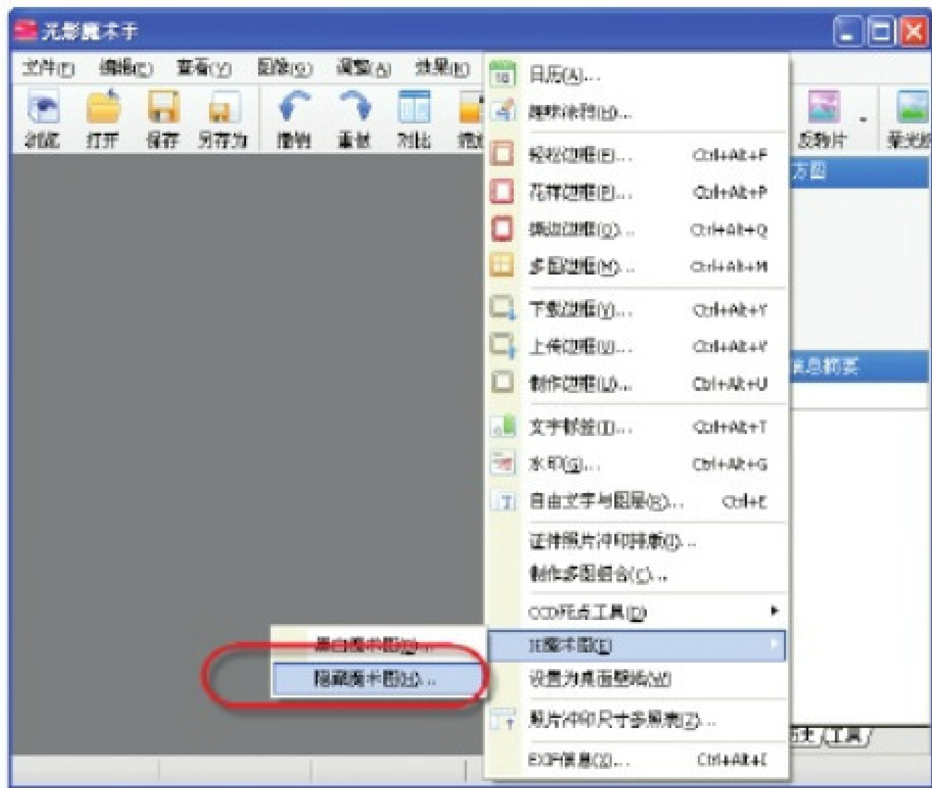


图11

在弹出的对话框中分别点击左侧的两个方框载入前景图与隐藏图（图12），之后调整左下侧的“亮度”滑杆，建议尽量调亮，直至右侧预览图看到出明显的“隐藏图”（图13），因为该选项将影响最终Ctrl+A后出现的隐藏图亮度，如果太暗，隐藏效果固然好，但却未免给人不太“神奇”的印象。这里还可选择将隐藏图去色或变成其他单色，笔者在尝试时，发现一些图片选择去色（灰色）时，能使得前面所说的“亮度”可调到更高一些，有时不妨尝试。


图12


图13


图14


图15

简单地完成设定后，点击右下“导出”按钮，输入文件名并选择输出图片的质量，软件将很快生成最终作品，并使用IE将其打开（图14），这时，你只要按下Ctrl+A就可预览最后的效果了（图15）。如果不满意，可回到光影魔术手中继续调节亮度再重新导出。

小提示 光影魔术手还提供了一个“黑白魔术图”的有趣功能，生成的图片看似为去色的黑白片，但同样只要在IE中按下Ctrl+A键，就能立刻还原最初的彩色。不妨试试它能否为你的情人节带来新创意？

三、MP3传情

在“久远”的20世纪后期，笔者遇见不少朋友都为自己心爱的人录制磁带的经历，因为那时还是Walkman打天下的日子。时至今日，大家手中的装备已经换成各种MP3播放器，与之相对应，在磁粉上的记录也可转变为电子形式的MP3录音文件。录制一首人声MP3不仅更为方便和廉价，而且还可试图在MP3文件中隐藏入更多的文字信息，其中最有价格的无疑是同步“歌词”了，因为它不一定要是真正的歌词，而可以是你当前录制声音正在“说”的话，或者你在声音之外还想说的话。

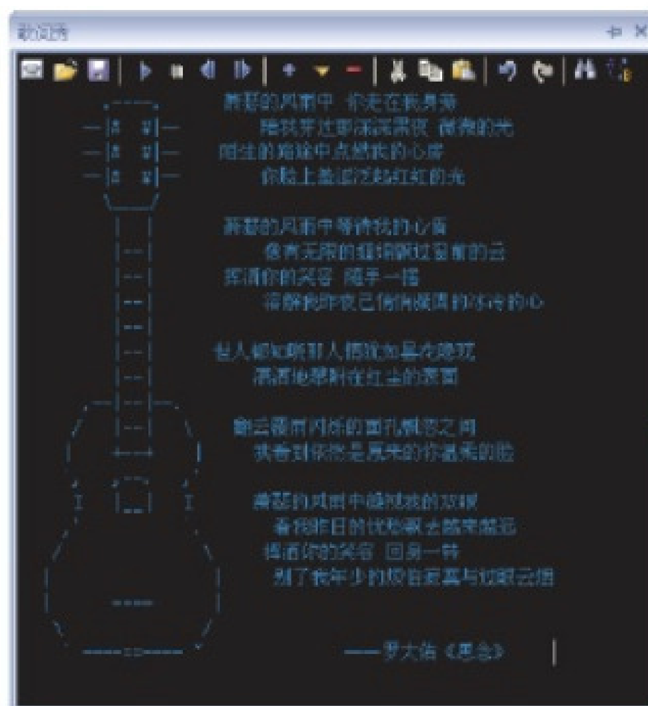
使用时下流行的听歌软件“千千静听”（下载：http://ttplayer.com），就可方便地实现这一想法。千千静听自带有同步歌词显示窗口，并且可提供方便的歌词编辑功能。这里我们假设你已经录制好了一个MP3文件，用千千静听打开后，右侧即为歌词显示窗口，千千静听会自动根据MP3文件的ID3信息联网到服务器下载歌词，如果不是凑巧，这里应当不会下载到歌词（图16）。


图16



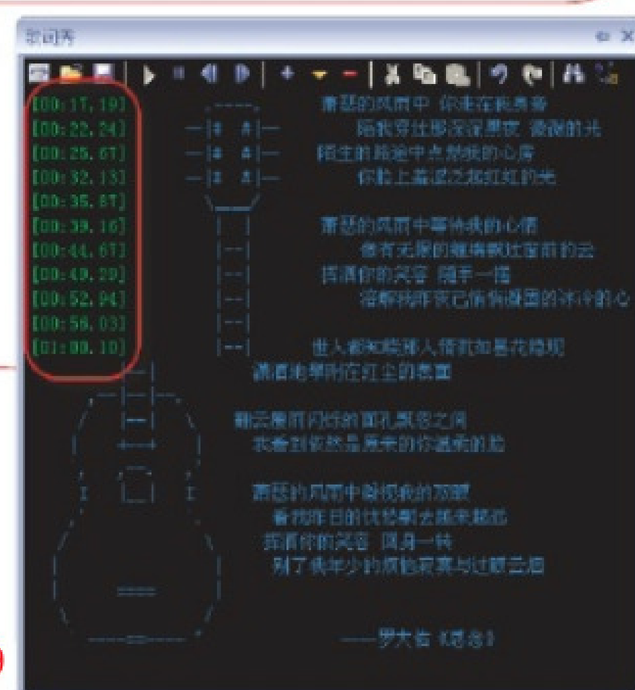
图17

此时在歌词显示窗口单击右键，选择弹出菜单中的“编辑歌词”，即可进入编辑界面，我们可以将窗口拉大些以便于之后的编辑。编辑窗口最上方一排为图标栏，其中播放控制图标可以直接控制当前歌曲的播放，快进、快退均以5秒的步率改变播放位置（图17）。


图18

同步歌词的格式是在每行歌词前加有一个时间标签，因此我们将已准备好的“歌词”拷贝进来后，下一步就是要根据音频的播放在每一行之前插入时间标签（图18）。

点击播放按钮，录音文件开始播放，将光标置于第一行，当即将播放第一行对应的声音时，点击图标栏中的“+”号添加一个时间标签，这时光标会自动跳到下一行……如此反复操作（图19），出现错误时可用播放控制图标返回，然后选择标签控制图标中的替换/删除时间标签按钮进行修改。


图19

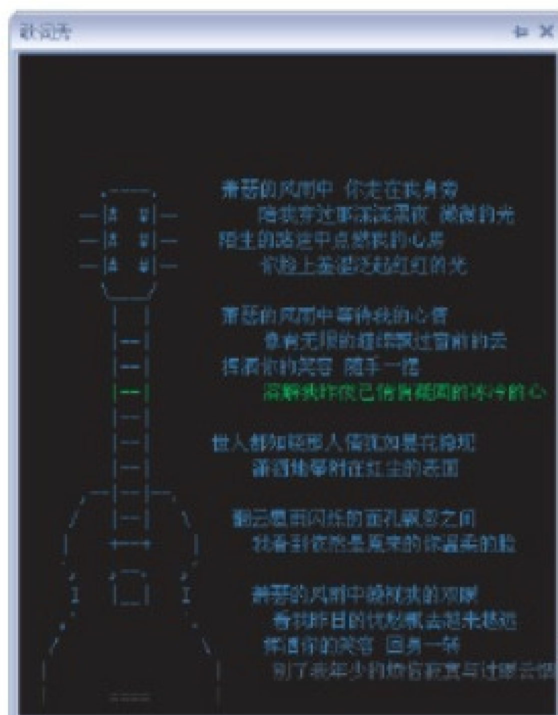


图20

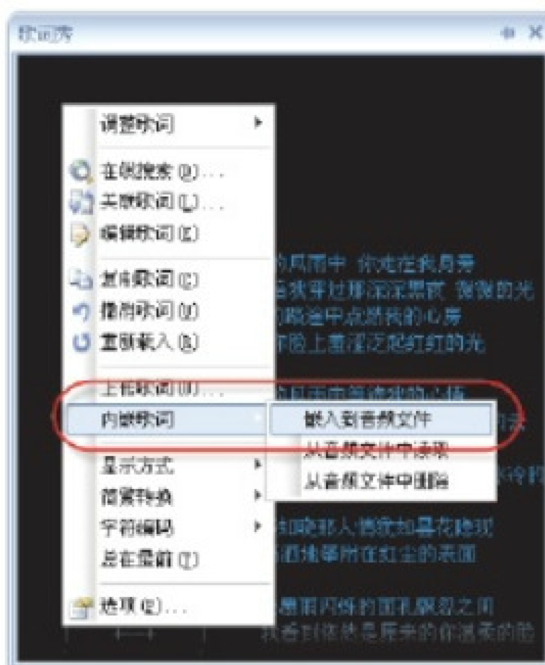


图21

全部标签设置完毕后，按保存按钮将歌词保存为一个LRC文件，之后点击图标栏中的第一个图标返回歌词显示窗口，再次播放歌曲查看最终效果（图20），如不满意可再行编辑。

最后一步非常关键，就是将歌词加入到MP3歌曲中。在歌词显示窗口点击右键，选择菜单“内嵌歌词→嵌入到音频文件”（图21），这样词与曲就合为一体了，刚才临时保存的LRC文件即可删除。

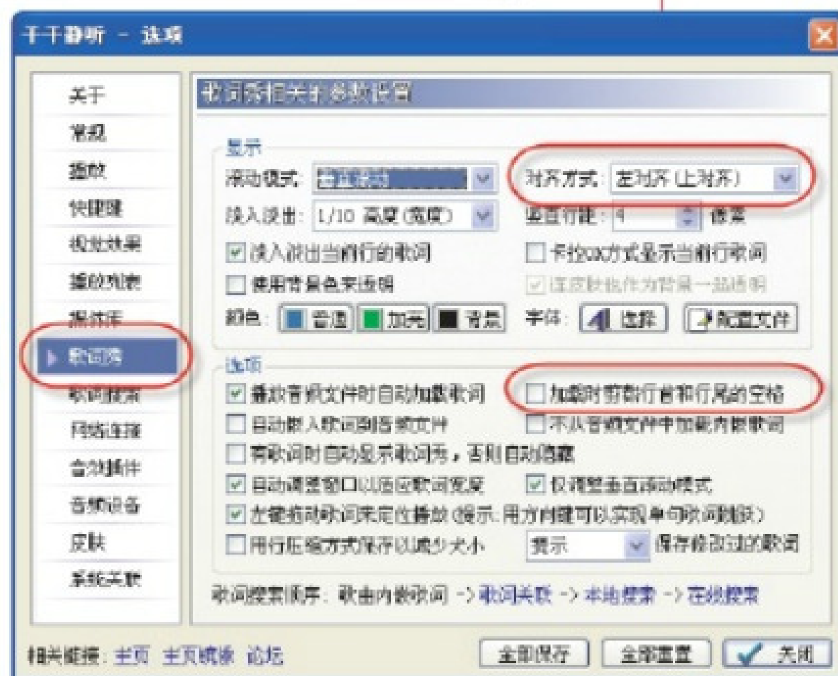
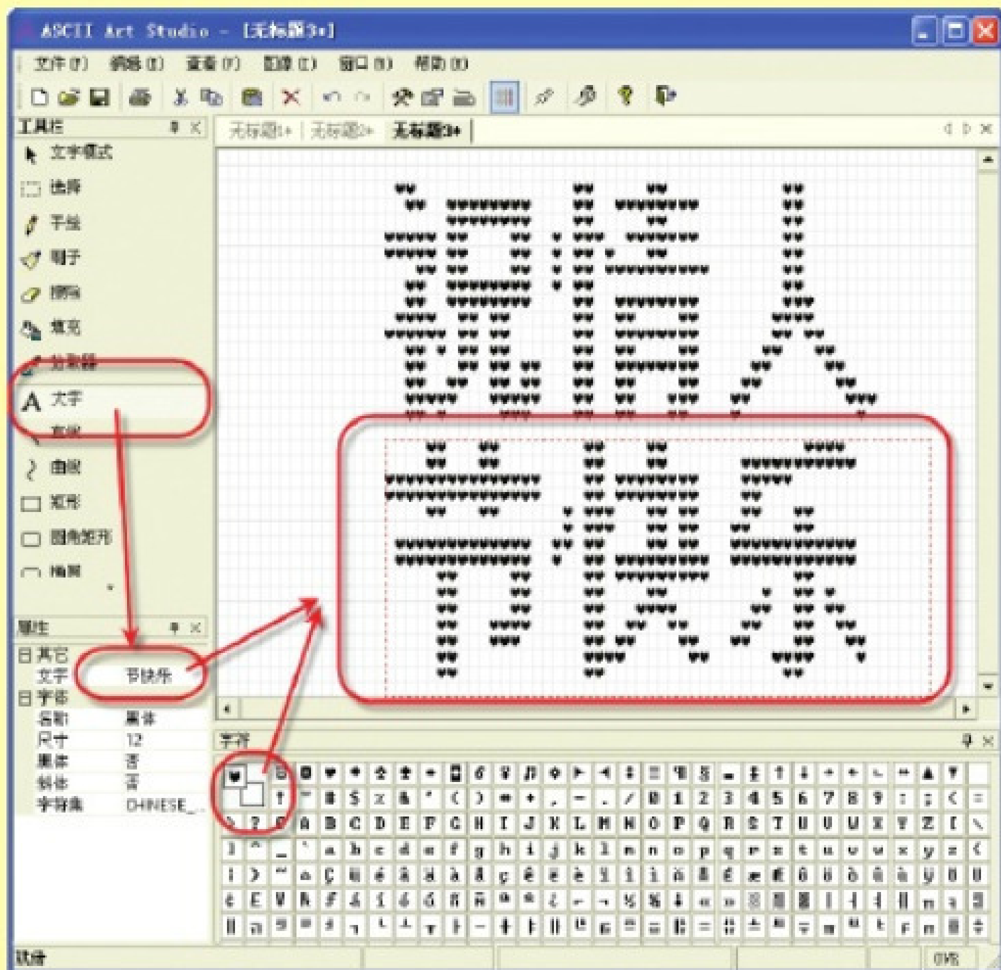


图22

编辑完歌词后立刻需要考虑的是对方所采用播放器及其设置的问题。假如对方使用的也是千千静听，那完全不用担心，软件会默认首先调用音频文件中内置的歌词。不过如果你也想模仿笔者在上例中那样使用ASCII字符画（吉他），那么需要注意了，千千静听默认的播放模式为居中对齐，而且会将每行最前和最后的空格完全无视（包括全角空格），直接从第一个非空格字符显示。因此建议：1.请在设计“歌词”时注意多考虑居中问题；2.如果不得已非要在行前行后使用空格，也许你可以考虑在每行的前后都加一个类似“.”这样的简单符号（当然你也可以将这些符号变成一种装饰，使歌词看起来更加美观）。还有一个最偷懒的方法是让对方在播放时设置千千静听“选项”窗口中的“歌词秀”参数，将对齐方式改为“左对齐（上对齐）”，并取消“加载时剪裁行首和行尾的空格”（图22）。

ASCII字符画的制作与获取

ASCII字符画是用简单的字符“拼”成的画面，由于简洁又有创意，可用作特殊的表达手法。可用软件直接制作ASCII字符画，这里推荐一款名为“ASCII Art Studio”的软件（http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=10509）。使用它即可用各种工具创建字符画，同时还可以将图片转换为字符画，需要注意的是，被转换的图片最好是色彩线条简单，以白描、素描等图为最优。除了通过软件制作以外，网上还有各种交流字符画的网站/社区，如清华大学BBS中的ASCII艺术版（http://bbs.tsinghua.edu.cn/bbsdoc.php?board=ASCIIart，注意查看其精华区），你也许可以在其中找到自己满意的图片。



ASCII Art Studio

另外一种常被用来边听音乐边看歌词的组合是Winamp/WMP/iTune/Foobar＋MiliLyrics插件（后者下载地址：http://www.minilyrics.com），可惜MiliLyrics默认并不会直接读取MP3文件中的同步歌词信息，需要手动读取，方法是在其显示窗口上点击右键，选择弹出窗口中的“从MP3中加载歌词”（图23）。此外该歌词插件的默认显示并非与千千静听一致，同理如果要使用ASCII字符画，需要在其参数设置中设置“歌词显示”及其下的“字体和配色”。其他歌词同步类软件亦可类似设置。



图23

最后需要考虑一下在数码产品MP3播放器上的歌词显示问题。目前大部分MP3播放器都支持同步歌词显示，不过需注意的是，有些产品需要使用对应的配套软件才可生成播放器识别的同步歌词信息，因此请打探一下你的“目标对象”所使用的MP3，再用相应软件一并制作歌词。此外由于播放器显示屏面积有限，因此每行不要放太多字，ASCII字符画？就完全不要考虑了。

利用好MP3文件的ID3信息

尽管这个方法技术含量很低，不过却是一定要利用的，至少“艺术家”和“标题”两项一定要改，这些信息不但在播放时出现，在系统资源管理器中也会同样显示，对不太懂技术的MM们来说，她们会加深“这是为我专门而做”的感觉。实现方法很简单，以千千静听为例，只要在播放列表项上点击右键选择“文件属性”，在弹出对话框中进行修改并保存即可。



在千千静听中修改MP3的ID3信息

四、隐秘传情

现在情人节传情达意，已经是很大方的事情，无需再像以前一样遮遮掩掩。不过，在一些特殊的场景下，采取一些特别的加密传情方式，一方面可避免个人隐私的暴露，另外有时还能起到不错的创意作用。以下我们就来介绍其中的两种。

1.传情文本巧隐藏

这种加密方法是将一段写好的文本添加到一个已有的任意类型的文件中（以下简称“掩体文件”），它不会破坏掩体本身，掩体文件仍可用正常的方式读取。而对方只要采用特别的方法（可将该方法通过另外的渠道告知对方），就可轻松看到添加进去的文本。



图24

只需利用命令行就可以达到目的。首先将要隐藏的文本输入到一个文件中（如1.txt），然后将掩体文件（如2.doc）拷贝到与1.txt相同的文件夹下（如E:\test）。之后点击“开始”菜单→“运行”，输入“cmd”，回车后打开命令行窗口。在命令行窗口中先用“E:”“CD test”命令进入到E:\test文件夹下，接着输入以下命令（图24）：

copy 2.doc /b + 1.txt /a 3.doc

在这里参数“/b”表示以二进制方式复制2.doc、“/a”表示用ASCII码方式复制1.txt，此外顺序必须是掩体文件在前、隐藏文件在后，这3点千万不要搞错。运行此命令后，E:\test文件将出现我们需要的隐藏着文本的文件3.doc。双击其打开，可以看到还是原来2.doc的正常内容。现在改用记事本打开，最初无疑是一堆乱码（图25），但只要将滚动条拖到最后（或按快捷键Ctrl+End），如何？隐藏的文字出现了吧（图26）。

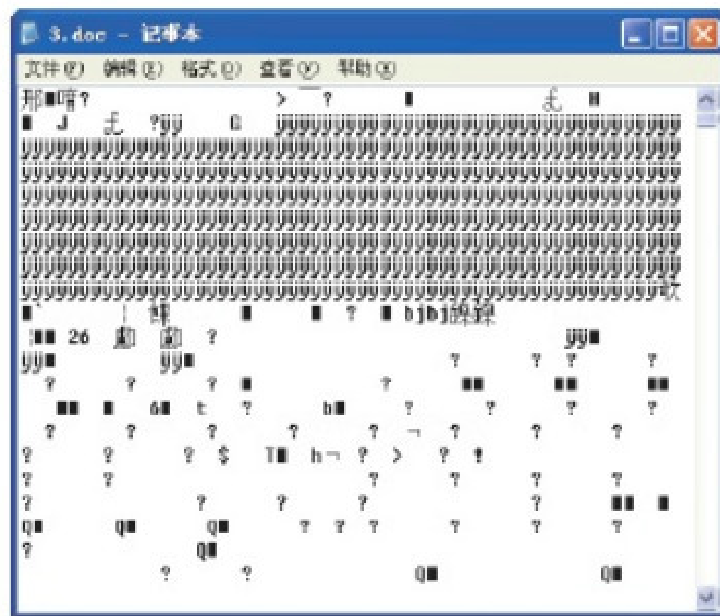


图25

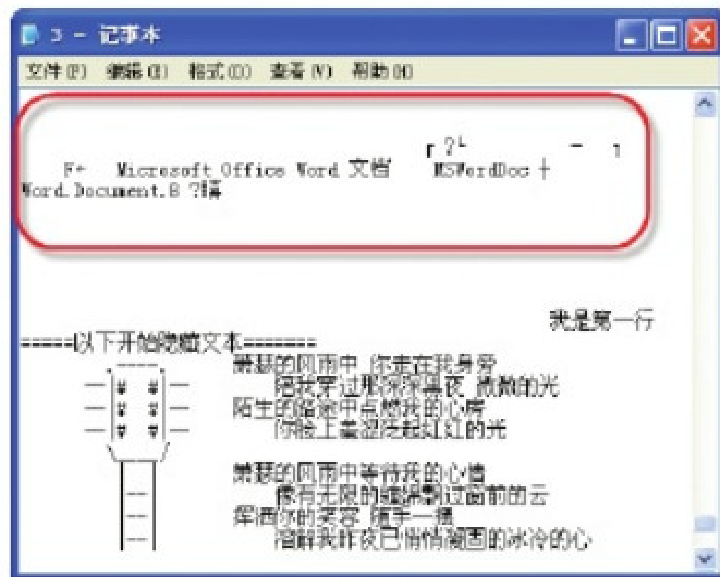


图26

在这里也可以看到第一行的内容跟原来有所不同，因此不妨将原来的文本文件空出几行来。此外注意1：可以将2.doc替换成任何其他文件，但有一些可执行软件在执行时会检查自身是否被修改，因此有可能出错；注意2：千万不要在记事本中对隐藏有文本的文件进行修改，否则可能造成这个文件的掩体部分打不开。

2.用WinRAR隐藏文件

这种方法也是同上法一样将两个文件捆绑在一起，但由于WinRAR的使用，使得这种隐藏文件在后期还可以分离，灵活度更高，我们先来看具体操作步骤。找到一个音频文件（如1.mp3）和一个图片文件（如2.jpg），将它们放在到一文件夹下，一起选定后，在其中一个文件上点右键，选择弹出菜单中的“添加到压缩文件...”，在弹出的对话框中将新压缩文件命名为3.rar，注意这里一定要将“压缩方式”改为“存储”（图27）。

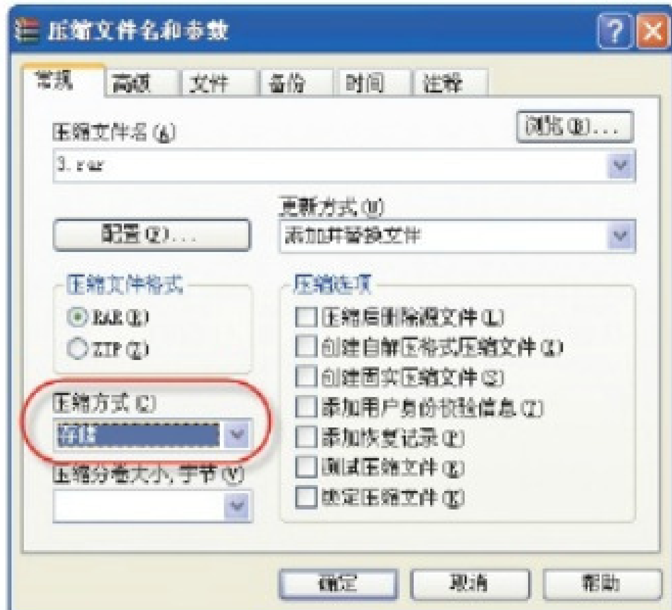


图27



图28

暂时不要急着按确定，继续点击“文件”标签页，在要添加的文件中注意两个文件名的排版顺序（图28），如果想最后用MP3文件隐藏JPG文件，就将MP3文件放在前面，否则就将JPG文件放在前面。这里我们将JPG文件放前，确定后，再将生成的3.rar的文件名改为“3.jpg”，如果安装有ACDSee等专业看图片软件，即可用它们打开查看。同理，如果前面将MP3放在前面，就应当将3.rar的文件名改为“3.mp3”，之后可以用音频播放软件正常打开。

如果最后想要获取隐藏文件，只要将文件名从“3.jpg”或“3.mp3”改回“3.rar”，即可用WinRAR解出隐藏文件。

提示

1：如果看不到文件的扩展名，请在系统文件浏览器界面中点击“工具→文件夹选项”，在“查看”标签下勾除“隐藏已知文件类型的扩展名”。

2：在压缩过程中千万不能给RAR文件设置密码，否则会造成生成的文件无法用别的看图/播放软件打开。

3：并不是所有类型的文件都可以通过这种方式进行“捆绑”，如将DOC与TXT捆绑后，Word将无法识别新的DOC文件，因此应试用后再确认。

网络篇

近年来网络对个人生活所产生的巨大影响，有目共睹。一来由于网络增加了新的生活与娱乐方式，另一方面，则在于网络可让你获得以往难以或根本不可能获取的资源，并让其为生活服务。如果利用这两个特点来为情人节贡献创意，当然也能取得不错的效果！以下就略举几例，权当抛砖引玉……

一、域名注册+空间购买

网络域名具有唯一性与排他性，给自己的女友/男友注册一个和她/他的名字拼写一样的域名，可以说是一种既独特又尊贵的礼物。同时这种花费也并不高，一般域名注册费一年都在100元以内，即使加上网页空间的使用费，一年费用也可控制在500元以下。据笔者搜索，目前这种方法已经被一些商家用于情人节营销（注册常见的人名域名后再高价卖出），因此如果你也对这种创意颇感兴趣，笔者第一时间建议：先下手为强！不要让别人抢注了你心目中她或他的名字！


图29

1.域名注册

注册域名的过程比较简单，但第一步需要查询域名是否被注册。好在现在几乎所有域名注册服务商都会在首页提供该查询服务。以万网（http://www.net.cn/）为例，只要在首页左上角的“域名查询”区，输入你要注册的名字拼写，再勾选下面的域名类型即可查询（图29）。这里建议在不造成误会的情况下多勾上几个类型，以备选择。例如.com、.cn、.asia、.me、.com.cn、.cc、.biz、.name都是可作为备选，而诸如.net、.org、.gov等有特殊含义的类型，请根据情况审慎选择（.net还可说得过，但将一个组织标记.org、政府标记.gov的域名，当情人节礼物，未免有点不伦不类……）。从截图中可看到，还可选择“中文域名”，不过建议考虑一下对方的接受程度，毕竟中文域名并不普遍，使用起来显得另类与不便。

查询后，会立刻显示出是否被注册的结果（图30），如果显示“尚未注册”，恭喜你，你的第一步域名计划有着落了，只要在其中挑选一个或多个（如果不在乎多花钱的话）注册即可。不过，接下来你要考虑的是：是只送对方域名，还是同时赠送一个网页空间？


图30

2.空间购买

赠送空间的好处在于，你给对方一个域名后，还能顺便制作好该域名登陆后的显示页面，甚至还可未来交付对方直接使用（参见后文）。如果只注册域名，对方若对技术不了解，只能拿着一个看似“虚无”的名字拥有权，而无法亲眼看到礼物本身，未免美中不足。赠送空间的缺点在于：你需要懂得一些使用网页空间的知识，例如通过FTP上传文件到服务器，主页内容如何制作等，如果自己完全不懂又无朋友相帮，而网站也没提供类似服务，那么最好还是作罢。


图31

如果你决定使这份礼物显得更有“质感”，决定再购买一个小型空间，则还需进一步操作。在上述的万网查询结果中，如果点击有效域名之后的“单个注册”，后台即会提醒你要不要连空间一同购买（图31），需要时只要再打个勾就好。购买流程很简单，有过网络购物经验的用户都可顺利完成任务。不过笔者建议此时暂勿下手，请进一步考虑以下两点再做决定：

1）你的空间将进一步用来做什么？根据个人的能力，你可将空间布置成简单的静态网页，仅仅展示一些图片、文字或动画，如果是这样，最简单的空间就能满足需求。但是，如果你想进一步“开发”该资源，例如，在其上为你心爱的人建立一个独立的博客系统，让对方记录生活点点滴滴（非常实用！）、或者为二人建一个隐密的留言板、日记或论坛式的交流空间（很是温馨！），那么你所购买的空间就必须支持一些高级的脚本语言，例如CGI、PHP、ASP等，有的还需要有数据库的支持——这些都取决于你将来要用的网页程序，应当在购买空间之前就想清楚，不要犯下诸如“买了ASP空间，才发现将来自己要用的程序需要PHP支持”之类的错误（图32）。


图32：不同功能的空间包含不同的功能

2）选择合适的服务商。确定好你要的功能，就可进一步选择空间服务商了，此时最需要注重的是价格与稳定性。这里不得不提，虽然如万网一类的知名大型服务商，他们的空间稳定性是无可挑剔的，但是售价却在市场平均水平以上。因此笔者建议，考虑价格因素，你也可选择二线的营业时间较长的中型规模服务商，他们往往能在服务质量和价位之间提供一个较好的均衡。此外，强烈建议网页空间与域名，应当在同一家购买，否则将可能给你带来不少的操作麻烦。

网页空间布置

无论你买下的是静态还是动态空间，要真正布置好，都需要一些网站后台操作、网页编写的能力。除了学习之外，利用一些已有的程序，可起到事半功倍的效果。

例如简单的网页可用Dreamweaver或FrontPage软件，像编写Word文档一样完成。使用Flash动画是一个巧办法，可直接将其放置到首页，相关的工具推荐：Flash Slideshow Maker（下载：http://www.onlinedown.net/soft/57174.htm，相册类制作软件，可生成网上常见的首页多图片新闻切换效果）、SWiSHmax（下载：http://www.xdowns.com/soft/31/32/2006/soft_27758.html，较全面的傻瓜式制作工具）、A4Desk（下载：http://www.skycn.com/soft/16621.html，Flash全站模板式制作工具）。

如果要在后台布置博客系统或留言板系统，请自行在网上搜索，但如正文所述，一定要注意这些系统所使用的条件，与你所选择网页空间的匹配关系。这里唯一推荐的是博客系统Wordpress（下载：http://www.onlinedown.net/soft/51756.htm），它既可做为个人博客用，也可多人同写交流，再配合各种插件，几乎能提供所有你能想到的博客功能。

二、源自网络的DIY

很多人都心知肚明，在情人节送上一份DIY的礼物，一定会很受欢迎，不过限于自身操作能力，又担心最后的成品档次偏低，不伦不类。不过别忘了网络上有许多优质的服务！只要将你的创意，结合各种网络服务，也许最后就能成就满意的DIY作品。

1.用咔嚓鱼DIY纸质日历

“咔嚓鱼”是惠普推出的一个网上照片冲印网站（http://www.kachayu.com/），不过除了冲印之外，该网站最近还推出了台式日历、年历海报、画册、活页相册等DIY项目，支持用户自己利用模板，自己定义照片的位置与顺序。注意，他们的最终成品不是电子的，而是打印好的纸质产品哦！笔者感觉其中的日历制作最有性价比：在情人节，将对方的一组照片做成漂亮美观的日历，既实用又显得有心思，如果对方将日历摆在办公桌上，更能在一年之中经常想到你的心意！而这款产品目前只售39元。以下我们就来简单地看下制作流程。

首先你需要在“咔嚓鱼”注册一个用户，之后将要订制的相片上传——在个人首页选择“上传照片”即可（图33）。完成之后同样在个人首页上选择“制作照片礼品”，选择产品分类中的“台式日历”（图34）。



图33



图34

进入日历制作界面，一切变得更为简单，你只要选择好起始月份（不一定是从1月到12月，任何月份起始的一整年即可），再将相片从相册中一张张用鼠标“拖拽”到指定月份就好。其中封面是单独的一张图片，同样拖拽即可（图35）。拖入的相片，还可点击其下的“修剪或旋转”链接进一步处理。



图35



图36



图37

所有照片都拖入后，点击右下角“继续”，为每张照片添加标题性的描述文字（图36）。再点“继续”预览最后的作品（图37），如觉满意即可点击右下方“放入购物车”进入最后的结算过程，具体步骤与其他网络购物相同，不再细述。

小提示 如果对“咔嚓鱼”的日历模板不满意，网上还有其他类似服务，虽然网页程序不如这家，需要你跟卖家做更多沟通，但你也许能找到更合意的模板。

2.水晶与拉米娜版画

所谓“水晶版画”和“拉米娜版画”，都是现代影楼提供的一项有特色的服务：它可将你的相片贴到一块小画板上，并在表面涂上保护膜，画板背后有一个小支架，可让你随意摆放——最后的效果就类似于传统的活动相框，不过由于照片与相框完全一体，因此感觉更加独特。“水晶”与“拉米娜”最主要的区别，在于前者相片表面是平滑的，而后者则为磨沙。

将照片做成这两种版画效果，当然可成为不错的礼品。目前能提供这种服务的数码冲印店还不算多，不过如果你到淘宝网用“水晶版画 冲印”类似的关键词搜索一下，这样的卖家还真不少，并且价格也不会比情人节那天的巧克力更昂贵（图38）。



图38：8寸的水晶版画普遍价格在20元左右



图39

类似于这样的版画，你还可选择将照片冲到丝娟布画轴材质上，这样的服务同样也可在淘宝上找到（图39）。

小提示 如果你更有心，可在原照片上设计出一年的年历，也许能让它更实用，也被摆得更久些。



图40



图41

3.其他DIY

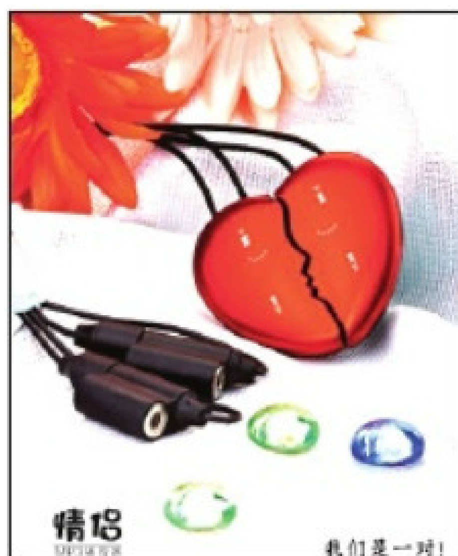
利用淘宝等网站上的各种其他“民间”工艺，你还能实现定制更多的DIY作品。例如刻有你亲自撰写文字的竹简（图40）、刻有双方名字的水晶杯（图41）、甚至还有模拟真人头像的卡通玩偶（图42）……相信你只要善于利用这些资源，就一定能DIY出别致且富有意义的情人节礼物来！



图42

数据篇

作为时尚生活的标志之一，数码产品不仅吸引了男性的注意力，同样也吸引了女性追逐留恋的目光。在玫瑰和巧克力之外，让我们看看，还有哪些数码产品在那一天，可以化身为爱的新使者……



纽曼“情侣”连心锁

1.最甜蜜礼物——纽曼“情侣”

该产品的名字很简洁，就是“情侣”二字，而它的广告语则是：“我们是一对！”请注意这不是一个MP3，而是两个单独的MP3！拆开时，二者分别为半心型，合在一起，即可相互吻合，形成完美的玫瑰色心形。如此的外型设计，足可成为非常适合情人节相送的礼物。单个MP3采取挂绳设计，可直接挂在胸前，形状又似小辣椒。每个MP3的容量均为1GB，采用Ali M5667芯片，支持MP3和WMA格式播放，播放模式只支持“全部循环”一种播放模式。可以说这样的功能并不出色，不过就价格而言，也相对较低，笔者发现在淘宝等购物平台，只需210元左右即可购齐一对。

2.最时尚礼物——iPod nano 08

自2008年9月份推出，这已经成为当今数码产品市场上最受欢迎的礼物之一，用来作为情人节的礼品，当然一点也不掉份！这款第四代的iPod nano重量仅为36.8g，高宽厚分别为90.7mm×38.7mm×6.2mm，注意最后一个数字，它显示了这款时尚MP3/MP4播放器的轻薄程度，实际上这也是苹果公司迄今为止最薄的iPod产品。



iPod nano 08是迄今为止最薄的iPod产品

这款播放器支持广跨Windows与Mac平台的多种格式音频与视频，还可浏览JPEG、BMP、GIF、TIFF、PSD（仅限于Mac）和PNG格式的图片。采用一块2英寸（对角线）、320×240分辨率的彩色LCD屏幕，具有蓝白LED背光功能。内置充电式锂电池可提供最长24小时的音频播放时间、或4小时的视频播放时间。不过最炫的功能还是播放器中内置的加速传感器，它可感知摆放方向或动作。当机身横置时音乐播放界面就会立即切换到"CoverFlow"唱片封面浏览模式。更有趣的是，只要轻轻摇晃机身，播放器就会自动随机选出另一首歌曲开始播放！

新nano共有银、黑、紫、蓝、绿、黄、橙、红、粉9种颜色，具备8GB和16GB两个版本，其中8GB的产品市场参考价约为1200元。


iPod nano 08具有9种可选的颜色

最后补充一下，如果你觉得nano的视频播放功能过于累赘，机身又长了些，那么更小的iPod shuffle 2则是更好的经典选择，这款纯音频播放器非常小巧，体积仅为41mm×27mm×10.4mm，重约15.6g，放在手上像一个小火柴盒。同时采用了铝合金的外壳，坚固耐用，并且背面有小夹子，即使运动时也可携带。这款机型也有多种颜色可选，一定有一种适合送给你的她或他。目前，1GB型号的市场参考价约为350元，可谓物美价廉。


非常小巧可爱的iPod shuffle 2

3.最健康礼物——Wii



创新游戏主机Wii

虽然Wii面世后，早已为大多数人所知，但仍是情人节礼物首选之一。时下女孩子都想通过运动保持身材，而男生亦有工作与学习之余锻炼身体的需要，不过惰性与工作的劳累却成为坚持运动的大敌。而Wii的诞生则轻松地解决了这一难题，它不仅有着超创新、超包容（覆盖全年龄段）的娱乐方式，并且一直是一款促使用户加强运动的产品，近来配合任天堂新设计的Wii Fit，可锻炼的身体部位更是从手臂、腰部直接扩展到了全身。此外，比起XBox和PS3等游戏主机，WII更适合增加亲朋好友之间的感情距离。

因此，如果你的她或他还未拥有一款WII，不妨抓住情人节这个良机送上一台吧。目前WII的市场价格中，日版较高，约为1800元，但是韩版的价格则有所下降，1400元出头即可入手。与之搭配的WII Fit价格约425元。

当然，除Wii之外，还有一些其他的选择。假如你的朋友喜欢音乐，那么一把能玩游戏《吉他英雄3》的吉他，也许会是能让他/她更开心的礼物！目前在淘宝等购物平台上，一款支持PC版《吉他英雄3》、使用USB连接的吉他，价格约在200元左右。不过有不同品牌的区别，请注意分辨选择。


吉他模拟类游戏专用吉他



PSP 3007画面比2007有明显提高（上为2007，下为3007）

4.最实用礼物——PSP 3007

PSP一机兼游戏控制、音乐播放、电影欣赏、图片浏览、无线上网于一体，称其为时下最实用的数码产品一点也不为过。送一台这样的机器，可让对方在闲暇时间、旅途、下上班路上，时时想到你的心意，何乐而不为？不过，如果现在要选择PSP，最好等待最新版的PSP 3007上市后再行购买。

PSP 3007在延续前版轻薄化PSP 2007的重量、尺寸和基本功能外，还在屏幕质量上作了重大改进。3007所采用的显示屏幕具有更高的反应速度与更广的色域，因此屏幕影像比以前更为自然鲜亮，同时由于增加了防反光镀膜，即使在外界光线明亮的场所也可清楚地显示画面，给户外使用带来不少方便。此外3007还内建了麦克风，玩家无须另外购置USB外接麦克风，即可直接使用游戏的语音输入及Skype等网络电话功能。

还有一个值得当情人节礼物送给女生的理由，那就是新版PSP提供了两种新的颜色，分别为蓝色与红色，都非常靓丽夺目。不过截止发稿日，笔者尚未在市场上看到这款产品的销售，但愿情人节之前应当已可买到。目前预估市场售价为1250元。



红色版PSP 3007正面
蓝色版PSP 3007背面

5.最酷炫礼物——Sony VAIO P

很难想象这个像宽信封一样的小东西，居然就是一台全功能、使用Windows Vista系统的笔记本。Sony新近推出的这款型号为“VAIO P”的轻省笔记本，厚度仅1.9cm，重量更少到594g，真的是非常“轻薄”。这款笔记本使用8英寸的宽屏显示器，最佳分辨率为1600×768（字将会很小）。键盘由于体积小，没有设置触摸屏，而是安排了类似于IBM笔记本“小红帽”的灰色触控键。支持802.11n、WiFi、WWAN、蓝牙等连接，同时还具备GPS模块，具有2GB内存和64GB的硬盘。笔记本具有两种开机模式，在非Vista的“瞬间开机模式”下，会直接进入Sony自行设计的Xross Media Bar界面，该界面相当于一个媒体控制中心，进入速度非常快，即无需进入Windows就可快速开启多媒体功能。

不过，为什么要把它推荐为最“酷炫”的情人节礼物呢。请再看一下这两种随人物一同拍摄的产品图——如果笔记本能跟高跟鞋比大小，更能揣在裤兜中在闹市穿行，再加上鲜艳的颜色……你觉得效果如何呢？不过截止发稿时，这款笔记本目前还只是发布，情人节之前应已上市，现在估计上市价格将在7500元以上。



Sony VAIO P有多种颜色可选



与高跟鞋对比的Sony VAIO P



塞到口袋中也完全可以

6.最温馨礼物——USB保暖手套

最后，让我们从高价的数码产品中跳下来，寻找更为平民化与更温馨的情人节礼物。那就是类似于这样的USB保暖手套，只要连接电脑的USB口，内部的电热转换芯片就会自动发热。在寒冷的冬天，戴上这样的手套礼物，一定会既觉手上温暖、又觉心中温馨。这样的手套目前在淘宝购物等平台上可随便找到，售价10元至75元不等。


USB保暖手套

编者注：2009年1月份中刊介绍了更多的USB保暖数码产品，在此从简，有心的朋友可去重新翻阅。

我怎样才能加入“大众试客”的行列

www.poptry.com

“大众试客”群体由《大众软件》的读者及网友组成，从2009年1月1日起，只要登录大众试客网首页，选择“新用户注册”，按照提示完成注册过程即可加入“大众试客”的行列。另外，《大众软件》官方论坛“大软地盘”的注册用户均已自动成为“大众试客”的成员，用户可使用原有ID直接登录并申请各种试用产品。

“试用样品”需要归还吗 需要我支付额外的购买费用吗

只要试客能够在规定的时间内（具体时限请参考相关产品的申请须知）完成“试客手记”，并通过编辑的审核，就可以无偿获得试用产品的所有权。也就是说，这款产品将免费赠送给你，无论它的市场销售价格是多少。

注 需要试客承担相关的运输、保价及手续费等相关费用。相关收费标准按照实际发生费用计算，具体细则请参考“大众试客”网站的相关页面。

“大众试客”第二期活动部分产品介绍

国内首款USB充电转换器——航嘉PSB404

市场参考价：120元
试客申请：40元



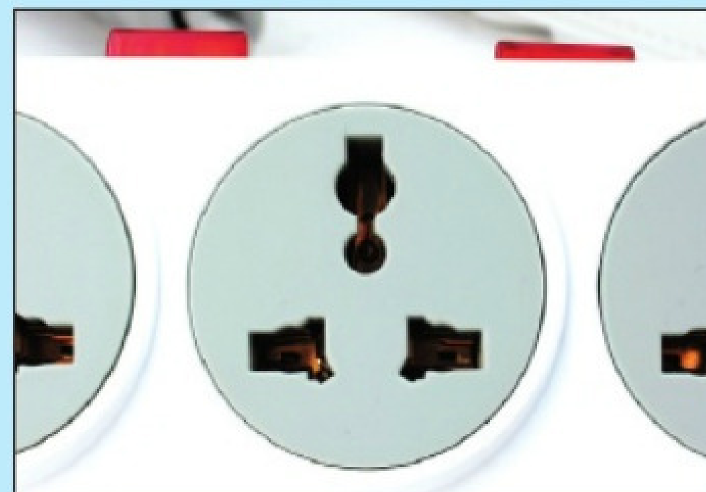
产品特点：

2个专用USB充电接口（仅PSB404）
插拔次数超过5000次
插孔位独立电源开关
环保阻燃材料

航嘉近期推出一款带USB接口的电源转换器PSB404和标准电源转换器PSB402，这两款产品均采用环保阻燃材料，防火耐潮。面板使用阻燃PC合金工程材料，富含绝氧因子，遇明火电厂迅速分解，具有抗冲击，耐压，耐潮的特性。特制插头，凹位设计，轻巧插拔，插拔次数可达5000次以上，独立电源开关方便打开或关断每位插孔，使用更安全。

其中PSB404拥有2个USB A型插孔，支持符合国家USB充电标准的产品使用，完全实现手机、MP3、数码相机、DV等产品的充电功能。该设计在目前还是绝无仅有的，消费者拥有这款产品以后，不必再通过笨重的充电器和电脑USB接口为手机、MP3等数码产品充电了，只需一条数据线接在电源转换器上，即可轻松为它们充电，方便又省心。该产品已在全国沃尔玛有售，零售价格约120元。





注 **试用样品包括零售价格120元的PSB404和零售价格59元的PSB402电源转换器各一只**

我如何申请试用样品

要获得试用样品，只要登录“大众试客”网站申请即可。申请流程简单明了，只要4个步骤，花费3～5分钟就可以了。具体过程如下：

1.登录“大众试客”网站；

2.选择自己感兴趣的产品，并点击“申请试用”；

3.仔细阅读相关协议，同意后进入下一步；

4.填写自己的相关信息，包括收取试用样品的邮政地址、收件人姓名、邮政编码、联系电话、身份证号码等，全部填写正确后提交即可。

试用申请提交后，我们将每天从申请试用的试客中抽取一位或多位试客（根据试用样品数量决定），并以快递或EMS的方式第一时间将试用样品送出。

注 请务必填写真实信息，每件样品发出之前会有专人核实相关信息，如与填写内容不相符将被取消试用资格。

请务必提供真实的有效证件号码（身份证、护照、驾驶证、军官证等），填写虚假信息者将无法领取试用样品。

精致HTPC
——航嘉魅影HD920机箱

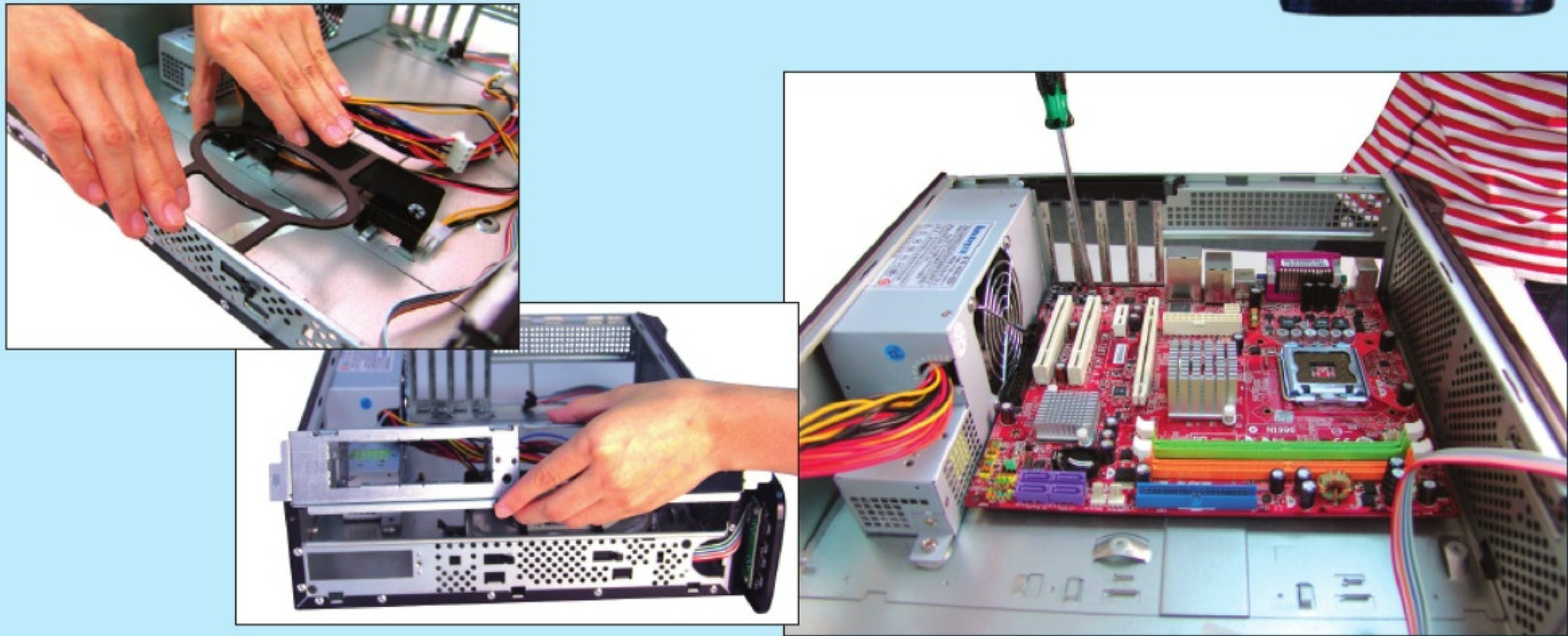
市场参考价：599元
试 客 申 请：150元

产品特点：

体积小巧
外观精美
可竖直或平卧摆放
内置SD/MMC读卡器

航嘉魅影H920机箱即将上市，该款机箱是继首款HTPC黑晶H900机箱上市之后的又一款HTPC机箱。魅影机箱H920机箱是一款容积仅12升的μATX（Micro ATX）机箱。箱体尺寸为370mm×325mm×100mm，支持9.6英寸Micro ATX主板，同时兼容ITX、DTX规格的主板，支持low-profile（俗称“刀版”）显卡。该机箱可以卧置，用于客厅，连接AV及大屏幕液晶电视机或投影仪，可以组建数字家庭影院（简称HTPC），也可以立置用于书房。魅影机箱外观时尚，采用内置SD/MMC读卡器；设有前置USB 2.0前置HD Audio音频。硬盘、光驱、显卡、侧板全免螺丝设计；磁架采用滑轨设计，方便省心。

该机箱配备了专用内置电源（HK350-62GP或HK280-62GP），这两款电源符合Intel TFX12V 2.4版规范，造型与尺寸均与魅影H920机箱完美搭配。HK350-62GP额定功率230W，适用于独立显卡的系统，HK280-62GP额定功率180W，适用整合显卡的系统。另外这两款电源可与联想、方正、TCL、海尔、新蓝的SFF系统电源通用。





我没有相关的专业知识，也能写出符合要求的“试用手记”吗

“试用手记”与《大众软件》的产品评测报告不同，着重强调用户在使用中的感受，只要试客将自己试用时的真实感受清楚地表达出来，就是一份合格的“试用手记”，比如：“我觉得这款产品的优点是……缺点是……”“我喜欢它的……设计”等等。

你看，这其实一点也不难：）



完成“试用手记”之后，我还能获得其他奖励吗

当然，每一个完成“试用手记”的试客都将获得相应的“试客积分”。积分多少取决于两个方面：

1.“试客手记”的完成质量，内容翔实准确者可获得更多积分；

2.“试客手记”提交的速度，自试客收到试用产品之日起，提交越早积分越高。



“试客积分”有什么用

“试客积分”可用于直接换取“大众试客”网站提供的产品试用名额，无需排队抽签，并且不受产品种类和型号的限制。

仅有巴掌大小！——微星“阿童木”双核平台套装

市场参考价：899元
试 客 申 请：200元

产品特点：

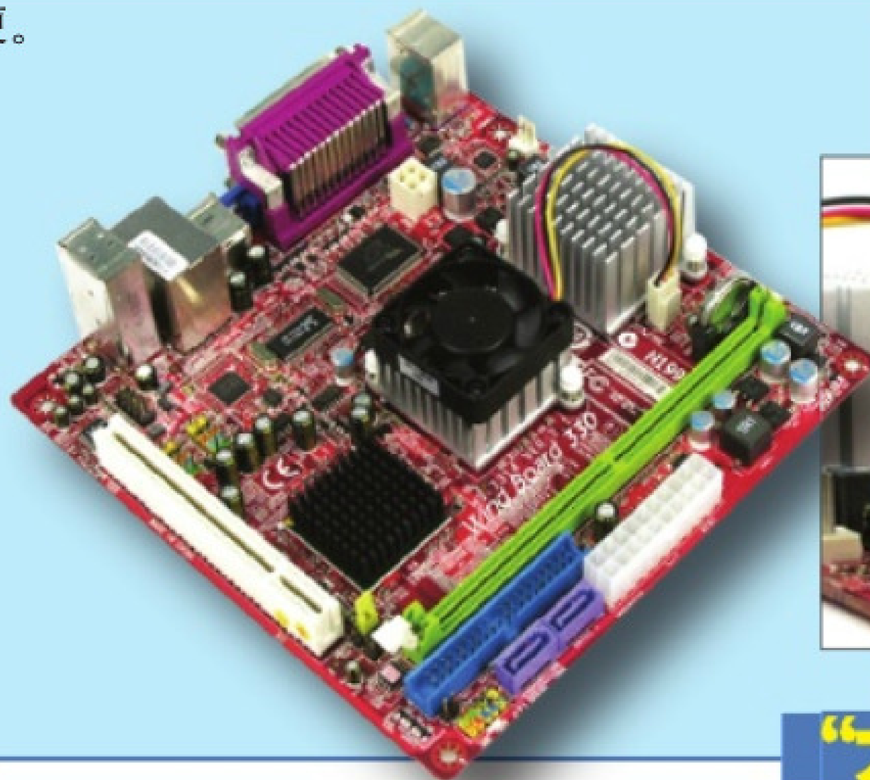
采用小巧的Mini-ITX规格，大小仅为170mm×170mm
搭载双核ATOM 330处理器，主频为1.6GHz
超级省电，主板配合硬盘、内存后的整机功耗仅43W
双SATA接口设计，满足用户储存设备扩展
ALC888 HD 声卡、100M 网卡整合
“易连接”插座设计，方便用户安装

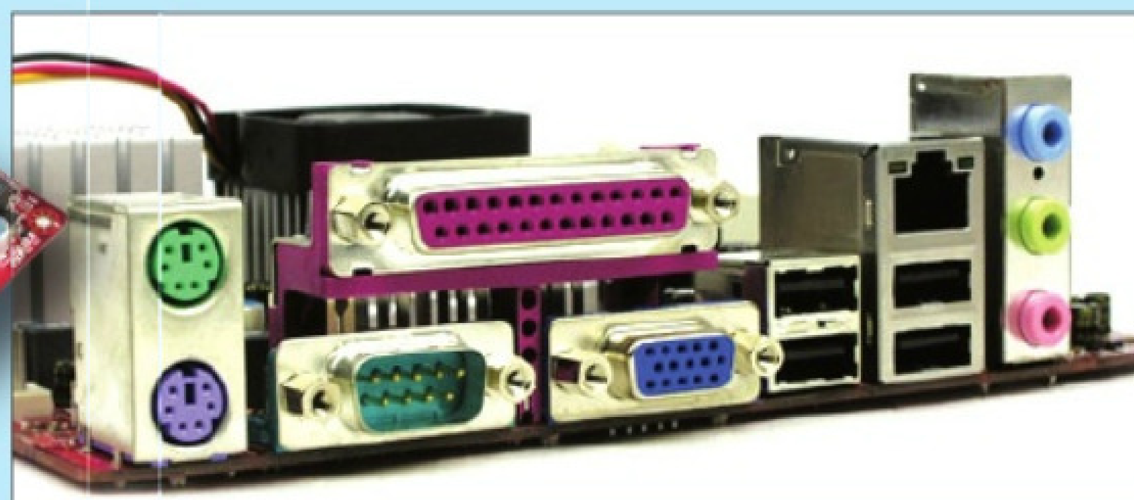


微星的Wind Board 330是一套搭载了双核ATOM 330处理器的平台套装，ATOM 330处理器主频为1.6GHz，采用45nm工艺制造，拥有533MHz前端总线，具备1MB二级缓存。根据官方资料，ATOM 330处理器保留了Core2 Duo指令集功能并支持多线程等技术，性能不亚于低端台式机处理器。而ATOM 330处理器最吸引人的则是仅8W的热设计功耗，不但工作是温度极低，同时非常节能。

微星的Wind Board 330主板采用英特尔945GC+ICH7芯片组，集成GMA950显示核心，通过标准VGA输出接口与显示设备连接。主板提供单内存插槽，最大支持2GB双通道DDR2 533内存。这款产品拥有一个PCI插槽、1个IDE接口及2个SATA接口，板载Realtek ALC888 6声道音频芯片和RTL8101E网络芯片，同时还具备4个USB接口、IEEE 1394，并为各种前置接口设置了易连接模块，非常方便。







“大众试客”第二期活动部分产品介绍

阿飞：爱做梦的现实主义者



林晓：今拉年剧场第一道正菜是空门同学提供的《猎杀——西伯利亚》，据说部分人看了有些失眠和不安，觉得太过麻辣，不适宜新年气氛。其实2009年更需要警醒，那种关上小楼成一统，哪管户外春与秋的逃避态度，迟早是逃不下去的。好了，剧场这第二道正菜系出名厨，乃奇幻小说杂志编辑兼作家的资深人士阿飞特意为大软读者烹饪——什么，你不知道阿飞是谁？看大软的老读者都知道他啊，他与大软渊源颇深，深到什么地步啊——呵呵，要不是他跑去做大软论坛管理，本姑娘还好好地在记者组和生铁老大搭档呢，怎么会接下读编和剧场栏目，从此成了知心大姐……哇呀呀，提起此段故事来我就有气啊，本来那些专题可以由我来写的，本来没冰河同学啥事儿的……

不过，气归气，阿飞同志的手艺还是不错的，当得起大菜主厨。不信，你往下看。



性别：男
星座：射手
出生地：湖北襄樊
现居地：四川成都
代表作：《三国游侠传》《最强，我的球》
座右铭：态度决定成败，毅力构建区别
自我描述：平凡的人，爱写不平凡的故事

阿飞爽快，上来先一五一十自爆，就差说出身高三围体重，当然，鉴于他是个标准的大老爷们，这些数据我们一概不要。我们想知道他目前的状态和创作方面的心得体会。

林晓（以下简称林）：我们都知道你在北京也呆过很久，那先问问你，成都、北京、襄樊这三座城市，你最爱哪座城市？

阿飞（以下简称飞）：不用这么快进入状态吧？这问题太坏了。说起来，襄樊是我的故乡，写三国就喜欢用荆襄当主角的根据地，感情自然不用说。北京嘛，很特别。当年由于大软人胸怀宽阔、善于包容，我这种纯IT外行才有机会加盟《大众软件》杂志当编辑。乡下人第一次进北京，对我而言，这是我一直铭记于心、永远难忘的大事。而且，也因此结交到许多北京的好朋友，圈内的、圈外的，科幻的、奇幻的，都是很棒的人。北京生活的5年，很充实、很温馨。至于成都，更适合居住生活吧，呵，气候相对比较好，不过，现在有些懒散是真的。所以，只有更爱，没有最爱。

林：这回答真够老奸巨猾的。呵呵，那向新老读者们自我介绍一下，离开大软这几年，你都在做些什么呢？

飞：嗯，还算在幻想小说的圈子里吧。最初几年和几位朋友一起做些书，2006年在成都进入《科幻世界》杂志社，接手主编《飞·奇幻世界》这本杂志，到现在也3年了。前些天遇到几位大软老读者，现在也是奇幻读者，还把我的旧事翻出来八卦了一番。真的很怀念在大软的日子，那是我心底里永远美好的记忆。

林：你先是作者，然后才当编辑，《三国游侠传》使你和大软结下不解之缘。关于写作这方面，有什么想说的么？

飞：呵，太多了。还记得当时太狂妄了！给老编写Mail，胡说什么我有大作，可以帮助你们提高销量云云，然后……这封信里我没有寄附件。老编居然还真回信说，这么牛那发来看看吧！哈哈，现在想想，真是冷汗！那样的胡扯老编也没放过……所以啊，大软能迅速发展起来，成为IT界第一名刊，有其必然性。目前，三国游侠的第一部四卷已出版，第二部“英雄记”的四卷正在续写，起点贴过一些，写得比较慢。另外一个体育竞技类型的“最强”系列已经逐渐成型，有两本：一本乒乓球、一本围棋的，风格和三国不太一样。当然，我们杂志上整的“五陵”架空世界，秋风清、文舟他们都在写，我也得写，初步准备写本《南陵谍影》。

林：本期你的这篇《玫瑰骑士》感觉很特别，和你以前的风格都不一样，为什么会这么写？

飞：接受约稿之后，最早写了两个开头，很激烈的打斗，然后，感觉不是短篇的节奏。于是就想，干脆跳脱些、干脆些，就写简单的故事，然后是丰满的人物。当然，这样未必能讨好读者，也许大家难以接受如此……呃，简单吧。呵，总之，心里有些忐忑。但是呢，另外一方面，作者也不能不有些创新的想法和做法。写的时候就想着战法牧……看来还是DND啊，背景挺杂的，什么都有点。

林：我觉得很不错，老想着读者怎么想会很拘束自己，最终读者也不会觉得舒服。现在这个文字很有感觉。

飞：是啊。写完之后，感觉文中主演的人物都还算奔放和本分吧。没有太多直接的感情戏，但通过人物细节，看完之后，读者对玫瑰也好、牧师拉里也罢、甚至背叛女主的男人，他们的感情应该都能体味到，尤其是法师西兰，之前她所有的感情都似乎是不可理喻的……也许BT更准确。但看到最后，我相信大家能理解她（其实是他）的一些做法。这里，是男扮女装，男人为心爱的女人而牺牲了所有（而不是相反），呵，如果读者能体会到这些，那我就非常欣慰了。当然，我不能要求读者和我有一样体会，也许那需要一些生活阅历，能理解不同于自己的各类人等，才可能有相对宽的阅读视野，可以欣赏更大的空间吧。

林：你在大软呆了3年，现在去做奇幻杂志也3年了，你感觉，做大软和做飞奇幻，都有什么异同？

飞：有相通的地方，都是很现代、很时尚的吧！大软几乎与IT业同时起步，在当时绝对是最新鲜的时尚元素，连我这门外汉都被吸引进去（笑）。飞奇幻也同样如此，呵，你别看我们杂志包装不够时新，但是内容方面，我肯定地说，绝对是中国最新、最前沿的现代幻想元素。

当然，它们的区别也不小。从我个人来说，我更偏爱读故事，看小说里各种性格的人物起起伏伏，这样大软就不可能满足我的愿望了。现在做奇幻杂志，一期可以做二十万字以上的小说内容，很爽的。当然，大软显然也与时俱进了，极大扩充了游戏的版面，不然我现在就不可能在这里跟你聊天了（笑）。这是很好的事情。

林：每期《飞·奇幻世界》我都看的，现在有很多新作者啊？文章质量还都很好，难得！

飞：是啊，虽然奇幻市场整体处于一个调整期，但新作者却显示出极好的发展潜质。他们的小说往往很新，人物、故事的质量也很好，一出现就吸引甚至震撼住读者的心。这也是我们对奇幻小说未来具有信心的主要原因之一。市场略微出现点低潮不怕，有更多优秀新人进入才是关键。

林：嗯，朋友们都说你做杂志就和你做人一样很稳健，而且你们夫妻都是写奇幻小说的，不知道羡煞了多少人啊。

飞：说起来我这段姻缘还和大软有关呢，老婆妖果以前也是混大软论坛的，ID是很美的狼，算是我管论坛给自个儿谋的福利吧。现在她宅家里写稿打WoW，她的都市轻小说《我是一只猫精》系列还不错，杂志读者很喜欢，今年晚些时候也许要出单行本。

林：妖果MM低调生活呢，有空了给游戏剧场写稿子啊。

阿飞：好哇，这个她有兴趣。欢迎大家有空到成都来玩，顺便再找本《飞·奇幻世界》看看。最后，让我高呼一句吧：大软的读者们，请支持林晓姐姐！顺便支持一下阿飞！呵呵。

林：别尽是口号！你得多写稿支持我！

飞：那当然，当然。我还会动员我们的好作者，有时间都来支持你！

林：呵，这才是真正的支持呢！谢谢阿飞！

名家推荐



玫瑰骑士

四川 阿飞

1

思念化做柳絮，飞过千山万里，带给你最初和最后的告别。

没有任何人知道，玫瑰公主的夫君去了哪里。

在一个寂静如墨的夜晚，他悄然从公主的枕边消失，就仿佛他从来不曾存在于这个世界一样。没有告别、没有亲吻、没有爱。

酣梦之后的公主，在第一丝阳光照射在城堡的尖端时醒来。

空荡荡的枕边零散地掉落着几根黑色的羽毛，而她的夫君则不见踪影。

红衣主教告诉公主，那些黑色羽毛属于魔女。

玫瑰国所有人都知道，远在玫瑰城堡的彼端，魔鬼山里住着一个法力无边的蓝魔女。传说她在圆月当空的夜晚飞行，从酣梦中掳走年轻而强壮的男子，将他们关在她的王宫里寻欢作乐。

无疑，公主的丈夫被魔女抢走了。

站在白玉铺成的台阶上，玫瑰公主对她的父王和臣民们说：“我要带他回来！”

玫瑰国国王举起他干瘦的手，满眼渴求地看着心爱的女儿：“我的孩子，魔女带走了他！”

“所以我要带他回来！”公主毅然决然地从腰间抽出她的宝剑，这把剑是她十八岁从剑术老师、雄狮骑士团团长杰森手中赢来的。

“我要带他回来！”玫瑰公主的声音在广场上回荡。她淡金色的秀发在风中飞扬，英姿无限。

没有人阻止她，因为没人赢得了她的剑。

在玫瑰公主十九岁那年，王国里已没有任何人的剑技能胜得过她。

因此，现在没有人能为年迈的国王留下他唯一心爱的女儿。

“我要用这把剑，把我的爱人从魔女手里抢回来！”

玫瑰公主迎着朝阳举起她的剑，让它在万众瞩目中散发耀眼光芒。

玫瑰城里沸腾起来，人们为拥有这样一位美丽而勇敢的公主骄傲。

唯有老国王满脸悲伤地看着自己的女儿：“你带不回他！我的女儿！”

老国王看着公主，老泪纵横。但他知道，他劝不了女儿，自从女儿五年前自作主张退掉了亲密邻国丹枫城的指婚，他就知道，女儿大了，而且极有主见。

公主只是笑笑，她安慰他说：“别说傻话！爸爸，我一定要把他带回来。”

于是，玫瑰公主在人民的欢呼声和父亲悲伤的眼神中离开了她的家乡——玫瑰城堡，踏上了遥远的征途。

公主离开了自己的城堡，便不再是公主。

她剪去一头金发，用它们换得一篮新鲜面包和一壶马奶酒；把她价值连城的首饰换成一个个硬梆梆的钱币，用它们给自己添置了一身男子骑士的衣裤；而换下来的粉红色裙子，她把它送给了一位正在恋爱的少女。

现在的玫瑰公主看起来像一位年轻而俊俏的少年郎，上身穿着黄色的棉布衬衣，外面套一件鹿皮背心，带着露出五指的鹿皮手套，下身穿着一条黑色的马裤，脚上蹬着一双沾满烂泥的黑色皮靴，腰间挂着她的宝剑——獠牙。

她走在人际罕见的森林山道上。

毒药森林是通往魔鬼山的必经道路之一，里面有一片巨大的沼泽，沼泽里生长着一种能发出致命毒雾的妖怪。因此，毒药森林终年弥漫在一层淡淡的绿色毒雾里，没有人敢靠近毒药森林半步。

但是玫瑰不怕，在她临走前，红衣主教将一颗珍藏多年的辟邪珠交给了她。因此，她可以肆无忌惮地走在毒药森林的山路上。

忽然，公主听到森林里传来一个女人的歌声。

这歌声很轻也很柔，带着一种无尽的缠绵和相思之情。

公主觉得很奇怪，什么人会在毒药森林里唱歌？

带着一分好奇，她慢慢朝着唱歌的地方摸过去。

大约走了十几里山路，她终于看到了唱歌的少女。

少女光溜溜地泡在毒药森林的沼泽里，一边搓着绿色的湿泥，一边轻声歌唱，墨绿色的长发像朵盛开的花一般四散着。

公主躲在树后偷看，心里评价对比着自己和她的身材。

就在这时，头顶上传来很小的声音。

公主还没有来得及反应，一个核桃轻轻砸在了她的头上。

公主抬起头来，顿时吓了一跳，一棵不算茂密的松树后站满了人，连树上都趴着几个。

离她最近的居然是个女人。

这女人很美丽，穿着一身湛蓝的袍装，短发齐耳，眼睛和头发都是蓝色的，和她的衣服正般配。她朝公主招了招手，示意公主近前。

于是公主走到她的旁边。

这女人微微一笑，对公主说道：“你去把地上的衣服偷过来可好？”

“不好！我是骑士！”公主大声说道。

那女子却立刻用一根手指挡在她嘴边，说：“嘘！小声些，我知道你是骑士，可它是妖怪毒药。保民平安，杀妖除怪，难道不是骑士的责任么？”

“也是！不过杀妖怪和偷衣服有什么关系？”

蓝袍女人露出狡猾的笑容道：“没了衣服，它就不能从沼泽里出来，这样杀起来比较容易。”

公主想了想，然后摇了摇头道：“不需要这样麻烦，我要和她决斗！”

“决斗你个头！”女人毫不客气地敲了下公主的脑袋，“你打不过它。”

“谁说的？”被人如此小看，公主很恼火。

这时，树顶上望风的人忽然说道：“好像被发现了，它正在穿衣服。”

公主回过头。

果然，那湖里的裸身美女正将一件如丝般顺滑的绿色裙子从头上套下来。

一时间，除了那个蓝袍女人，树上、树后的男人们发出惊恐万分的嚎叫，纷纷跳下树，逃向四面八方。

沼泽里的美丽妖怪轻轻哼了一声，于是整个森林里的树木突然拔地而起，伸展出的树枝将奔跑中的男人拦截下来，嫩绿的树枝如一只只柔软的手，将他们的手腕和脚腕束缚住，向树顶高高地悬拉起来。

“刚才谁说要偷我衣服？”岸上的妖怪问。

玫瑰还没来得及出声，众人同一时间把手指向了她。

“呦！是个美男子！”那美女扭着腰走到玫瑰面前，用手指勾住玫瑰的下巴，命令道，“除了他之外，其他人都杀掉。”

于是，那些束缚住人们的枯木树枝纷纷吱吱怪叫着，将男人们的手足朝着不同方向用力拉扯。

“住手！”玫瑰猛然将手套脱下来，打在她美丽的脸上，“我要和你决斗！”

妖怪惊愕无比地看着玫瑰，尖叫起来：“他居然敢打我的脸！”

这一声尖叫远没有刚刚她的歌声好听，四周的树枝都在瑟瑟发抖，被树枝捆扎的人们也惊叫起来。

玫瑰有点不知所措。

忽然，一个红色的火球从身后呼啸着飞出，将她面前的毒妖击飞。

“还傻站着做什么？”一个声音从后面响起，接着玫瑰就被人拉着飞奔。

那人手很软，玫瑰看了一眼，一身蓝袍。她想，原来这美女是个法师。

玫瑰现在的模样，就像一个特别帅的大男孩，因为蓝袍法师西兰，她加入了这个流浪的佣兵团。

玫瑰是个好骑士，她非常勇猛，每次对敌时，她都奋不顾身地冲在前方，为自己的法师赢得施放法术的充足时间。

西兰很喜欢她。

但是别的佣兵们不喜欢玫瑰，他们觉得她孤僻自大，太过傲慢，而且从不和他们中的任何人说话，只同佣兵团里最漂亮的女法师西兰聊天。

是啊，玫瑰是公主，而且只和救命恩人最熟嘛！

一次行动之后，几个家伙把玫瑰围在密林深处。

他们想要悄悄干掉她，仅仅因为他们不喜欢她，这个讨厌的小子。

玫瑰被几个黑黝黝的大汉围在中间。

“把你的剑抽出来！”带头的家伙一边往嘴里塞着苹果，一边厌恶地看着玫瑰俊俏雪白的脸蛋。

玫瑰平静地告诉他们，私斗是违反团规的。

但他们才不在乎呢！他们抽出自己的武器，坏笑着用刀剑比划着玫瑰匀称挺拔的身体。

“这里我说了算，小子，我叫你抽出你的剑！”带头的将苹果核吐在地上，从屁股后面拿出两把斧头，斧头在他手里轻易婉转地转了一圈后，砍向玫瑰的头。

“对付你不需要我的剑。”玫瑰告诉这家伙。

然后玫瑰的身体忽然拔地而起，就像一只展翅的白鸟，盘旋下坠时，钉着铁掌的皮靴清爽地踢中这些家伙。所有敌人全都惨叫着倒地。

玫瑰拍了拍手，对自己的身法很满意。

身后响起一阵清脆的掌声，玫瑰转过身，就看到自己的伙伴，蓝袍女郎西兰。

“干得好，玫瑰，这些家伙早该被教训了！”西兰这样说道。

玫瑰微微一笑，露出洁白的牙齿。

“我只想他们下次别再来找我麻烦，所以出手重了点！”她踢了一脚，拨开一个家伙不甘心的手。

那家伙立刻鬼哭狼嚎起来，他的手骨折了。

“你可想过今后要怎么办呢？我的玫瑰，私斗是违反团里规定的，你会被他们剥开裤子打五十棍。”西兰忧愁地看着玫瑰。

玫瑰皱起了眉头，她没想到后果，其实挨打倒在其次，但若被当众剥裤子，她的身份就会暴露。不！这决不可以，她了解这些佣兵，如果知道她是个娘儿们，他们一定会偷偷爬上自己的床，然后大行其事。

我是公主！我是骑士！

玫瑰决定离开佣兵团，她举起剑，对着法师说：“西兰，我想我不能继续待在这里了，但是按照规定，你不能放我离去。所以，我们决斗吧！”

西兰耸了耸肩，一脚踢中某个挡路的家伙，那厮立刻捂着要命的部位痛嚎着虾起身子。

“去他的鬼规定！我早烦死这些规定了，玫瑰如果你要走，请带上我。”

于是玫瑰和法师西兰就这样溜出了佣兵团，她们结伴朝着魔鬼山的方向进发。

路上，玫瑰一次又一次地重复着她的故事。

一开始西兰总是很认真地倾听，用一双充满同情的眼眸看着她，给她安慰，但是听了很多次之后，西兰也觉得厌烦了。

“够了！”她跳起来，冲着坐在地上，还在自怜自伤的玫瑰大吼。

玫瑰抬起头，看着这个一直以来都支持自己的同伴。

“我觉得我们根本就不需要去魔鬼山！”西兰把双手交叉放在胸前，眼睛里充满轻蔑。

“你如果害怕，你可以不必跟着我。”玫瑰冷冷地说道。

西兰笑了起来，然后低下头，轻声说：“激将法是没有用的，公主殿下，其实我觉得有些事，还是弄清楚再做比较好。”

玫瑰抬起头，狐疑地看着西兰。

西兰俯下身，问了一句：“你说城堡的上空有圣洁守护的结界？”

“是啊！”

“而你的夫君在有圣洁守护的城堡里消失了？”

“是啊！”

“噢，我的公主！如果我是你，我就重新找个男人，而不是去什么魔鬼山，这样太浪费时间和力气了。”

说完这句话，西兰美丽的下巴上立刻被狠狠地揍了一拳。

蓝袍法师像只西瓜一样滚下了山坡，再站起来时，她左侧脸颊绯红而肿胀，头顶上镶嵌着珍珠的法冠也被打落在地。

“不要以为你是公主我就会手下留情！”法师恶狠狠地说道，将她精致的法杖对准玫瑰。

一场恶斗就这样开始了。

战斗的一开始，玫瑰被揍了个惨，虽然她是骑士，但是想要战胜法师光靠勇猛是不行的，还需要一点点智慧的技巧。但是很显然玫瑰没有这种天赋，不然她现在就不会是玫瑰战士，而应该成为玫瑰法师。

糟糕的是，西兰却是非常出色的法师，往往在骑士还没近身之前，她已经优雅地吟诵完火球咒语。

于是，玫瑰被一个又一个华丽的火球打得倒飞出去。浑身上下闻起来，就像一块烤熟的猪肉。

但是玫瑰毫不气馁，她一次又一次地从地上爬起来，挥出她的獠牙剑。

在最近的佣兵生涯中，玫瑰百炼成钢，快速成长，对于伤害的承受能力已经远远超出常人。

于是，玫瑰一次又一次地站起冲击。

西兰的法术消耗也很快到了极限，她的魔力已经明显不足，施放出的火球也越来越小。

当西兰最后一点魔力用光时，玫瑰的手已经无法再提起剑了。

因此这场战斗到了最后关头，变得非常的没有格调。

她俩就像街头的泼妇一样，抱在一起，互相撕扯着对方的头发，并对彼此的祖宗三代进行了问候。

2

战斗中，再乱七八糟的牧师，也比最精致甜美的食物有用。

就在这个时候，有个男子出现在她们面前，他穿着白色丝制的外衣，骑着一匹灰色的驴。

“美丽的女士们，是否愿意听我唱支歌，休息一下？”

他一边说，一边慢慢从驴身上下来，朝着两人靠近。

在这男人的注视下，玫瑰和西兰都觉得非常不好意思，于是她们同时住了手，从地上站起来。

玫瑰有些难堪地问：“你怎么确定我是位女士？”

男子意味深长地看了一眼玫瑰：“我是个牧师，有时候，扣子在向我做祷告时，会告诉我一些秘密。”

玫瑰听得更加糊涂起来。

西兰却马上明白了，毫不客气地拆穿男子的虚伪。

“你胸口上的扣子掉了。”西兰用力撞了一下玫瑰的胳膊。

玫瑰这才注意到自己的胸口的粗布衬衣扣子在打斗中被西兰撕掉了，前襟大开，露出一片丰盈雪白的胸。

玫瑰的脸腾的一下红了。

不过西兰也没好到哪里去，她那件蓝色的法师袍在大斗过程中被树枝撕开个大大的裂口。那个裂口从腰间一直到裙底，像是中国女人身上的旗袍，露出一双洁白修长的美腿。

两个女孩都觉得有点尴尬。但那位男士却毫不客气地盯着玫瑰袒露的美胸和西兰雪白的大腿，十分欣赏陶醉的样子。

在玫瑰一手拽紧胸前的衣服，弯腰找扣子时，西兰扭动着蜂腰，来到这男子面前，微笑着问：“你打哪里来？先生。”

男士温和地说道：“我打山那边来！美丽的女士！”

西兰看着男子，微笑地说道：“不好意思，山那边的先生，我们要打劫！”

于是可怜的男子没能发挥他动人的歌喉，他身上那件象征尊贵的牧师袍不得不脱给了西兰，虽然穿起来肥肥大大的，但总比露着两条大腿好吧？

而他的衬衣被迫剥给了玫瑰，这样玫瑰看起来又像个帅气的男孩了。

可怜的牧师只好裸着上体，下身只穿一条白色的棉布裤，一边走，一边不停地抱怨。

“闭嘴！信不信她会割了你的喉咙？”西兰这样威胁他。

但牧师看了看玫瑰的眼睛，立刻摇头。

“她不会的，她是位圣骑士，圣骑士不会割牧师的喉咙。”

看来这个牧师还真不笨，足以让姑娘们头疼。

她们不能把他扔在这荒山野岭里，但是她们也无法阻止他的骂声，虽然他骂起人来很文雅，但是再文雅也是骂。

她们小声地商量着，想要把这家伙扔在某个村庄里。

“也许这家伙能卖几个钱？”西兰凑近玫瑰的耳旁，小声嘀咕，完全忘记刚刚她们彼此是如何拳脚相向的。

玫瑰摇了摇头，她始终保有圣骑士的荣誉感。

“我们把他扔给那些村民就好了。”

于是，她们三人来到树林后一个小村庄里。

那里的村民非常朴实，他们请她们喝甜美的马奶，还吃了些干面包和烤得油汪汪的香肠。牧师也得到了很好的照顾，一个当地女孩送了他一套不错的衣裤。

吃饱喝足后，牧师决定留下来为朴实的村民做些事情，他声称，决不跟强盗为伍。

玫瑰耸耸肩，她早已经习惯被称为强盗而不是公主。

西兰冷哼一声，这样正好。她对他说：“我们走着瞧！”

与此同时，一双发着黑暗光芒的眼睛正借着树森的掩护注视着村里的动向。

这个家伙是那支流浪佣兵团派出的斥候，他一直暗暗跟踪着玫瑰和西兰。因为佣兵团的首领汉斯已经决定好好教训



一下这两个叛逃的家伙。

当玫瑰和西兰在屋里向主人告别时，这伙佣兵冲进了村落。

他们原本就是流浪的野蛮佣兵团，和土匪差不多，看到这样一个丰足的村落，当然不能放过。

于是，一小队人马先围堵住了村子的出入口，另一小队人马闯进村子，开始了烧杀抢掠。

年轻的村民进行了反抗，但是这些村民怎么是这些佣兵团的对手，他们的反抗仅仅维持了几秒钟，下一刻他们就被利剑钉死在墙壁上。

等玫瑰和西兰听到惨叫赶出来时，那伙佣兵已经屠杀了十几个村民——仅仅因为他们想要保护自己的财产和妻子。

“住手！”玫瑰的喊声震响云霄。

佣兵团的首领秃头汉斯在马上举起手，示意屠杀的停止。

“杀了她！”汉斯用手指着玫瑰说，“谁杀了她，我就赏谁五十个金币，这臭小子竟敢带着我最美丽的女人私奔！”

原本就是亡命之徒的佣兵们同时拔出了长刀长剑，把玫瑰和西兰围在中间。

玫瑰抽出她的宝剑，把它牢牢地握在掌心，感觉它兴奋的颤动。

西兰则一点也不在意地拨了拨头发道：“我承认我确有美丽的外貌，但却不是你这秃头老鬼的女人，我还没嫁呢！”

汉斯被这两个女人彻底激怒，他狂吼起来：“给我杀了她们。”

于是，那群黑壮汉子同时怒吼起来，响起震天彻地，他们齐齐举着手中的武器，长剑、匕首、狼牙棒，或者是一把锈铁刀，朝着两个姑娘的身上同时招呼。

但是我们的姑娘却一点也不慌乱，她们镇定自若，她们一个是最好的战士，一个是最好的法师，配合战斗起来只可用华丽来形容。

玫瑰拦截住了所有的近身攻击，她用她的剑架开了那些斩向她们俩的兵器，并将她们一一打落。而西兰则在最短的时候内，念动了一个群体攻击的咒语，于是一朵朵漂亮的火球从法杖上四散飞出，将周围的家伙烧成烤肉。

玫瑰花费了三拳两脚，而西兰却连衣角也没有脏一下。

“没有我和玫瑰骑士，你们只是一群草包！”西兰用一把小剪子一边修剪自己的指甲，一边轻声慢语地说。

“臭娘儿们，我就让你看看谁是世上最强的男人！”秃头汉斯终于发怒了，他从马上跳下来，手里拿着一把巨大的弯刀，弯刀上闪烁着一层淡蓝色的光，这是一把加持武器，里面蕴藏着强烈的魔法攻击。

汉斯把那把弯刀舞动着如车轮一般，一刀斩下去，地面都裂个大口子。

玫瑰硬接了一招，顿时虎口发麻，剑差点脱手。

西兰的魔法攻击则被汉斯的弯刀轻易抵挡。

十几个回合后，两个女孩已经气喘吁吁。汉斯却斗得兴起，一把弯刀舞动如风，杀气腾腾。

就在两个女孩即将力竭被擒时，一道乳白色的光芒忽然包裹住她们，一股暖洋洋的热气充满全身。

女孩们这才发现，原来那个牧师正站在她们身后，年轻的脸上带着虔诚的神情，正在朗诵一首祝福咒语。

失去的力量又重新回到姑娘们体内，玫瑰的长剑再次展露锋芒，而西兰的火球攻击则一浪一浪地扑向汉斯。

多年的战斗经验告诉汉斯，那名白衣男子可能是个神圣牧师。只要有高级牧师的团队，哪怕再厉害的人再凶猛的军队也不是对手。

于是他虚晃一招，避开玫瑰的攻击，用力撞开身后的西兰，直奔着牧师而去。

西兰倒在地上，情急中大吼：“跑啊！”

但是，牧师被吓坏了，他的双腿酸软，根本无法移动。

这时，玫瑰以迅雷不及掩耳之势挡在他面前，一个穿刺，利剑准确地穿透了汉斯的胸口。

高举的弯刀尚没来得及挥下，佣兵首领汉斯就死在了玫瑰的手里。

玫瑰看着死伤的村民，心生不忍，她把自己变卖首饰得到的金钱分给了这些受伤的村民们，然后准备离去。

那个牧师在旁边看着她高尚的举止，忽然大声说道：“勇敢的小姐们，如果不嫌弃，请你们继续打劫我吧！”

玫瑰和西兰回过头，大笑起来。

于是第二天，行进魔鬼山的队伍中，又多了一位名叫拉里的牧师。

3

思念如同抽丝剥茧，你可听得见我夜夜孤枕难眠的啼哭。

玫瑰是无所畏惧的，她一直希望用自己的剑斩尽世间一切妖魔鬼怪。

但是，有个问题一直让她想不明白——魔女怎能轻易地进入城堡，那城堡可是被仙女释放圣洁守护的法印，任何魔鬼都不能接触的法印。

但是，没有答案。

她也不需要答案。

每个夜晚来临时，玫瑰都会说："我要把我的夫君从魔女手中救出来！"

她旁边的法师会漫不经心地说："你是个傻瓜！"

而拉里则会说："你真勇敢！"

说这句话时，拉里脸上带着真诚的微笑。

虽然女孩们觉得这个新加入的牧师有点傻乎乎的，但其实拉里是个不错的家伙。

每当拉里这样说时，玫瑰的脸上就露出傻乎乎的笑容，然后心满意足地睡去。

有了拉里后，女孩们的生活改善了不少，拉里很会烧菜，他能把一些原本很难吃的植物烤得香喷喷的，但是他拒绝烧烤肉类，他说那是亵渎神灵。

"那你每天偷看我们洗澡不也是亵渎神灵？"西兰会毫不客气地揭穿拉里的伪善。

自此以后，拉里不得不在女孩们洗澡时，大声地吟唱圣经一百遍，作为惩罚。

魔鬼山的路程艰难而又险阻，现在，他们必须穿越死亡沙漠。

死亡沙漠之所以被称为死亡沙漠，是因为这里没有夜晚，太阳不停地烘烤着这片沙漠，这片沙漠像滚烫热锅，并且不断升温，终年不止。而且，还有凶残的狼人军团在此驻守。

人们都说，没有任何人能穿过死亡沙漠。

但是玫瑰却说："我要去救我的夫君！"

"你是傻瓜！"西兰用白色的纱将头发包裹住，回过头对拉里说，"我这样可好看？"

拉里看着热气腾腾的沙漠，一言不发。

天下没有过不去的路！拉里说他有办法过死亡沙漠。

玫瑰高兴起来。西兰却一脸狐疑："你知不知道自己在说什么？我们走进去的话，就会变成红烧肉。"

"我有办法！"拉里平静地说出自己的想法，"我小的时候见过一个从中国来的老学士，他同我讲过一个故事……"

"啊，中国来的老学士擅长讲睡前故事。"西兰打了个哈欠。

"让他说完！"玫瑰认真地看着拉里，她信任他的伙伴，就像她相信自己的剑一样。

拉里看着玫瑰。有那么一瞬间，他觉得自己几乎无法开口。因为玫瑰的眼睛特别明亮，照得他心里明晃晃空荡荡。

拉里低下头，不知什么时候起，他无法再像以前那么正视那双眼睛，他怕自己会爱上那双眼睛的主人。

西兰将这一切看在眼里，却不动声色，她永远在打着自己的小算盘。

自那以后，玫瑰发现自己总是时不时地丢些东西，有的时候是一条手帕，有的时候是一条项链，虽然都不值钱，但却是她贴身的小东西。

当然这是后话，而现在拉里要讲他的故事。

"那个老学士讲过一个古老的故事，在中国，有一种为了战时方便联络的工具，叫做孔明灯，这种灯只需要一定的气体加上火焰燃烧，就能升上天，我想如果我们若是能做个足够大的灯，让它带我们飞过沙漠，就可以了。"

"说得好简单，你做过吗？"西兰问道。

拉里摇摇头，说："我在那位老学士带来的书中见过制作方法，只要几种很简单的东西就可以了：一些结实的毛皮，还有几根木头，一些燃烧的原料。当然燃料难找些，但好在我们有你，美丽的法师，我想这就够了。"

"那太好了，我们还愣着做什么，快去收集材料吧！"玫瑰愉快万分地说道。

西兰却皱起眉头，问："你说我们有法师就够了，这话是什么意思？"

拉里憨厚地一笑，卖了个关子："你会知道的。"

西兰虽不满意这个答案，但也没有继续追问下去，于是三个人分头准备材料。

皮毛由玫瑰和西兰去准备，而木头由拉里去准备。

玫瑰的剑再次大开杀戒，这沙漠周围的野生动物顿时全都遭了殃，他们不但得贡献自己的血肉，还得献出皮毛。

当然，这种粗活西兰是不屑做的，在这方面她反而比玫瑰更像个公主。

所以玫瑰只能亲手杀死这些可怜的动物，然后剥下它们的毛皮。西兰只是坐在河边，把脚浸泡在河水里，用她香嫩的小脚，把这些毛皮清洗干净。

拉里的工作更加麻烦，他得去找很多合适的木材。

他独自在森林里徘徊着，常常几天几夜不归来。当他最后扛着许多打磨合适的木材返回时，已经是一周后的事情。

玫瑰高兴坏了，这意味着离见到夫君的日子已经越来越近了。

西兰挑剔地看着那些木料。

这些木材收拾得非常好，它们被分别割成好几部分，每个部分都像是刨子刨过一样平整光滑，长短虽然不一，但根根都是一尺半宽。

"你原来不是牧师，而是木工啊！"西兰打趣地说着。她慢慢走近拉里，一把抓住拉里藏在身后的手掌。

那双手掌已经不是一个牧师该有的手掌，掌心里满是血泡和割得纵横交错的口子。

"原来你也是个傻子！"西兰不动声色地说着，将一个蓝色药瓶塞在西兰的手中，回身跟玫瑰说道，"让我们赶紧弄出我们的灯来，一起飞过这片沙漠，去救你的夫君吧！"

"好啊！西兰，我总算听到你说句像样的话！"玫瑰用力地拥抱西兰，然后挽起袖子大干起来。

噢，现在阶段，其实她也做不了什么重要事情。

不过，我们喜欢看着她这样，不是么？

最吃力的活永远属于拉里牧师。他坐在一旁，按照他脑海中记忆的图形，将这些材料组装到一起。

首先，要把这些用水洗净用风吹干的动物皮缝合在一起，这种女工当然全由两个女孩来做。

但很显然她们使剑执杖远胜过持针走线，第一张皮革缝得惨不忍睹。

但是我们的女孩子却笑成一团。

此时，拉里坐在她们的对面，微笑着看她们。

西兰笑得很媚，流露着一股贵妇般的高雅韵味，但却远比她们要清纯。玫瑰则笑得大大咧咧的，像个爽朗明快的男孩子。

不知道为什么，拉里特别喜欢看玫瑰笑，那大笑中露出的洁白牙齿和那双弯弯如月的眼睛。

他们用了三天的时间，将这些动物的皮革按照拉里理想中的模样缝合在一起，它看起来就像一个没充气的大圆球，但是充气口却有一个怀抱那么大。

接着，拉里花了两天的时间，把那些木条交叉着捆扎成两只半圆形的骨架，一只用毛皮的废料固定在大皮球的上方，另一个固定在那个充气口下。

随即，他把剩下的木料用毛皮拴扎成一个三米长、三米宽的大筐，里面铺满了厚厚的纯羊毛。最后一道工序，是把这个筐和那个皮革球用最结实的皮绳联接起来。

女孩们在他忙碌的期间去采集了一些野生的苹果和水，因为不知道要坐着这个灯飞多久。

一切就绪，拉里说："好，我们明天就可以启程了。"

玫瑰高兴极了，她开心地吻了西兰，然后也同样吻了拉里。

西兰依旧一脸的厌烦："啊呀！如果你是个俊美的骑士那该多好！"

拉里的脸则红得像只大番茄。

看到拉里这样，玫瑰觉得自己有点鲁莽。

西兰悄悄地同玫瑰咬耳朵："看到没？他和你是一样的傻子！"

第二天，天气晴朗，他们决定动身。

拉里负责指挥，他要求玫瑰和自己坐在那个框子里，却让西兰坐在那个充气口的木架上。

"我为什么要坐在这里？"西兰皱起眉头，她也想舒服地坐在筐子里，那里堆满了柔软的皮毛。

但是绅士拉里这次很坚持，西兰只好就范。

拉里看了看天色，然后露出他那惯有的看似憨厚的笑容。

"女士们，我想继续说明下这个灯的原理，这个灯之所以能飞上天空，是一种很中国式的魔法，但是这种魔法也需要特别的东西来配合，虽然我们很尽心地找孔明灯的材料，但有些材料还是不能直接从自然中拿取的，比如燃烧用的油……"

他的话还没讲完，就被不耐烦的法师打断了："所以呢？"

"所以………法师小姐需要你把自己的魔力当成燃烧的油，而且要把魔法火球控制合适的大小，使这个灯升上天空而不至于爆炸……啊呀！"

拉里还没说完，脑袋上立刻就得到了西兰的栗暴。

西兰一边敲一边骂："狗屁！早知道是这样的笨东西，我才不会同意你去做。你当老娘是什么？永远燃烧的火炬？"

"啊呀！你这个女人，怎么没有一点助人为乐、勇挑重担的精神？"

"这种精神我早已经没有了，你居然想出这种方法来为难一个手无缚鸡之力的法师？"

玫瑰忽然插嘴："非要这样做，才能飞起来么？"

拉里揉着脑袋上的红包，非常肯定地点了点头。

玫瑰看着她的法师朋友，眼光恳切郑重。

"请求你，我以我高贵的公主……"

"得了，得了，我知道你后面会说什么，又是为了让你能早日救出你的夫君是吧？……算了，火炬就火炬吧！"

有时候，崇高的目标就是有伟大的凝聚力。

法师只能投降了。

然后，法师高举起她手中精致的法杖，嘴里念动起那神秘的咒语，一捧鲜红色的火光从法杖里喷射而出，如同节日里的焰火般美丽而绚烂。

于是，那个球渐渐膨胀、膨胀、再膨胀。

另外两个人的情绪也随着渐渐胀起的圆球而更加高昂起来，他们一起热情洋溢地大喊着："飞啊！飞啊！飞啊！"

在这个球全身都膨胀得像一个圆滚滚的大胖子时，它终于腾空而起，飘向了死亡沙漠。

在天上看死亡沙漠其实是很美的，它体态万千，随着风向流转，时而像个半睡的美人，时而像头狰狞的怪兽，时而又像一片飘荡的云海。

在飞翔的日子里，旅行者们见证了死亡沙漠那不一般的美丽，心情很舒畅。

好事往往伴随着坏事一起到达。

三天之后，西兰对两人说道："不好了！我的魔力好像快用光了。"

"只是一个很小的火焰术怎么会消耗这么多魔法，你是不是使用不当啊？"拉里说道。

"混球，火焰术也是需要用魔法支持的，我已经很小心了。"居高临下的西兰毫不客气地踢了拉里一脚，不过她太累了，这一脚很没力道。

拉里愣住了。那本书上说过如果火焰熄灭，甚至只是稍小，这个膨胀的气球就会因能量不足降落，可是他们还有一段距离。

玫瑰扒着木栏向下面看去。

几千米的高空下，是蒸腾似火海的沙漠。

"我们不会掉下去吧？"玫瑰问了个很傻的问题。

这个问题刚刚出口，西兰啊的一声，她手里的法杖喷射出的火焰明明灭灭了好几下，接着就突然消失了。

三个人同时瞪大眼睛。

气球突然下坠。

像个喝醉的汉子一样，气球东倒西歪，在天空上横冲直撞。

拉里仅仅来得及给玫瑰身上加个羽落术，减缓一下她下沉的冲击力。

他自己，忽然就被甩了出去。

西兰伸手去救，却没有抓住，只好瞪着惊恐的眼睛朝着下坠的拉里尖叫："我呢？你这混蛋还没有给我加羽落术！"

4

我看见你的笑容，像炽热的火烧云一般壮丽。

西兰曾梦想过自己会飞，而现在，西兰发现自己真的会飞了。

强大的气流在身下鼓吹，让她可以充分展现各种各样的美妙姿态。

但是她还是以可怕的速度在下坠。

她在下坠的瞬间，嘴里念动了破碎的咒语，不过她知道这可能没用，因为精神力不集中，咒语就很难有效果。

最后时刻，当她大头朝地猛栽下去时，她闭上了眼睛。

她听到咚的一声，仿佛砸在肉里的声音。

她再次睁开眼睛，发现自



己还活着，她高兴地想要大呼小叫，但是四周立刻探过一双血红色的眼睛。

一个狼人一把将她从地上揪起来，然后一脸心痛地看着她身下的沙漠，一只肥胖的小狼人以一种奇怪的姿态摆在沙地里。

她居然降落在狼甲军队的大营中了。

"你杀了我儿子！"揪着她脖子的狼人用狼语咆哮道。

"节哀顺便！你要知道，其实我也没这样想，但是事实如此，你要讲道理，杀了我能复活你的儿子么？答案是不能，所以杀了我也没有用，所以还是放了我吧！拉里说过……"

西兰还没有讲完牧师向她传达的圣意，那头被杀了儿子的狼人父亲已经咆哮起来，然后龇起大尖牙，要把西兰撕成碎片。



这时，一口雪亮的宝剑从天空划过，将狼人身边的侍卫一剑逼退，手腕一转，飞刺向那颗硕大无比的狼头。

这个狼人的耳朵非常灵敏，剑还未到，已经被他听出异动，猛一弯腰躲过。

狼人回转过身，还没看清来袭者是谁，对面无数剑影组成的一道光网，已经当头扑下。

狼人迫不得已，只好松开西兰，闪身后退。

西兰又蹦又跳地朝着那挥剑之人跑过去，蓝袍在风中飘荡，雪白的肌肤不停地闪亮着。

"玫瑰，我就知道你会来救我。"

这个地方实在滚烫得让人只想脱光，完全不能适应的法师只能不淑女一回了。

玫瑰俊美的面上露出明媚的笑容，手腕忽然一抖，改刺为削。狼人躲闪不及，半只耳朵被削了下来。

狼人痛嗥起来，他显然是首领，群狼随之齐声大吼，声势震天动地，气焰嚣张。

玫瑰的剑势一点也不输给它们，舞动开来像条轻灵的水蛇，挑、刺、削、砍，瞬息间，几头狼人便已毙于剑下。

更多的狼扑上来，连撕带咬，它们像是这里的沙子，层出不穷，取之不尽。

玫瑰奋力挥舞着长剑，沉着砍杀一头又一头的狼，很快皮甲上已溅满鲜血，她却毫不动容。

西兰的魔力早已消耗殆尽，此时只能拿着法杖为玫瑰助威。眼见玫瑰俊艳无俦，英姿飒爽，不禁心摇神曳，崇仰万分。

玫瑰此刻，心里却悲哀地想道："夫君啊，恐怕我不能再和你相见了！"她虽然有过人的剑技，但是这里被称为死亡沙漠，高温足以烘干她身上的每一寸水分。

她已经快热晕过去了。

"玫瑰，加油！"身后是西兰的叫声，她的叫声怎么听起来像在哭，"加油！玫瑰。"

"不要吵！"玫瑰一剑挥去，砍翻了几个刚刚要近身的狼人。

战斗进入到僵持阶段。狼人们畏惧玫瑰的神勇，只敢远远围住玫瑰，不敢接近。

玫瑰满身是血，明艳的眼眸中闪着冷冷的杀意，但是她已经是强弩之末。

"玫瑰！你受伤了！"西兰看着玫瑰持剑的手臂，那个青铜制的护腕里渗出殷红色的鲜血。她觉得好心疼，比伤了自己还心疼。

"我没事，西兰！你过来！"玫瑰轻轻地说道。

西兰走到玫瑰的身边。玫瑰忽然笑了，还是那种大咧咧的笑，但却让西兰觉得温暖。

"你知道么？如果战士战死，法师该怎么办？"玫瑰小声地问西兰。

西兰的眼睛、西兰的心全在玫瑰的手臂上，满心都是玫瑰的伤。

"你必须跑！跑得远远的！"玫瑰朝西兰脑袋上猛拍了一记。

西兰抬头，看着玫瑰的眼睛，哭道："她一定不是个好法师！"

"少废话！快跑！"玫瑰小声且坚定地重复，"跑！西兰！一定要快！我冲上去，把它们全拖住，西兰，你就跑！找到拉里，然后帮我救出我夫君，然后你可以嫁给拉里，拉里其实是个好男人。"

玫瑰说完这句话后，长长出了一口气，握紧了手中的剑，冷冷瞪住敌人中的那个首领。

西兰震惊地看着玫瑰，被她这种气势所震撼，她一眨不眨地看着玫瑰，忽然，一丝温柔的笑再次浮现在她的脸上。

她忽然从背后抱住了玫瑰，失控地大声叫道："我不要！我不要！我宁愿和你死在一起！"

这铿锵充满力量的誓言中，一团柔和的光芒忽然朝着四周扩散。

狼人首领忽然大声咆哮起来，带着惊恐。

大群的狼人呼嚎着冲了上来，玫瑰想要挥剑，但是身体却被西兰从身后牢牢地抱住。

接着，玫瑰惊异地看到，那群冲进光雾中的狼惨叫着化为灰烟。

战斗就这样结束了！西兰含着笑软倒在玫瑰的怀里。

但她脸上的笑容，像炽热的火烧云一般壮丽。

西兰没有告诉玫瑰，自己用了一个禁咒，这个抵消魔法可以瞬间净化一切恶魔，但需要她自己大半的阳寿作为祈祷

代价！

5

你是我一生都不能背负的爱。

拉里醒过来时，发现自己依然在天空中飞翔。

他觉得郁闷，低下头，忽然发现自己正坐在一块移动中的树皮上，很干躁的树皮。

“这是什么鬼东西？”拉里用手戳了戳这块树皮。

树皮立刻有了动静，它剧烈地颤动了一下，发出了巨大的轰鸣声：“好痒！”

“你会说话？”拉里震惊地看着这树皮。

“我不但会说话，还会唱歌，但我只唱给美丽的女士听！”这树皮说道。

拉里开心极了，这树皮的想法和他很相似。

他定睛一看，这才认清楚，原来这家伙是头龙，只不过太老了，身上的鳞已经掉光，只剩下粗糙的皮肤。

他惊讶地眨了几下眼，忽然用力地敲了敲树皮，问：“说到女士，你有没有见过我朋友？”

树皮龙问道：“你朋友，是女孩子么？”

“是啊！都是女孩子。”拉里惊喜交加地说道。

身下传来巨大的震动，外表如同树皮一样的龙高兴地说道：“是女孩子呀！太好了！她们长得美么？”

“美！美极了，那个短发的女孩美得像一把出鞘的利剑！”

龙歪过头，眼里露出不合适宜的惊叹神情。

接着它一个俯冲，翱翔向下，兴奋大喊：“刚刚看到两个，她们飞得太快了，我都没看清楚模样，早知道就先救他们了。”

拉里没命地大声嚎叫，太刺激了，坐龙的感觉！

那头老龙带着拉里，挨着整个死亡沙漠一寸寸地探索，终于，他们找到了玫瑰和西兰。

她们躲在阴影里，虚弱而又憔悴。

“看我带来了什么？”拉里大模大样地从龙的身上跳下来。

玫瑰站了起来，看着面前这头庞然巨兽。

“一头龙！”玫瑰叫起来，并且将自己掌中的剑比了比龙的头。

“这个家伙就是你说得像利剑一样漂亮的女孩？”龙一脸的不屑。

拉里瞪着它，说道：“她是一个公主！”

龙的眼睛立刻闪亮起来。

一个公主！

拉里，玫瑰和拉里一同坐上了龙的脊背，虽然那条老龙嫌弃玫瑰的脸蛋不够漂亮，胸也不够大，但它依旧很热情，因为它知道玫瑰是个公主。

公主的宫殿里，一定有许多许多的珠宝。

龙带着他们飞出了死亡沙漠，这次，飞翔的感觉不再恐怖，而变得新鲜而刺激。

“我要把我夫君救出来！”玫瑰对龙说。

“他怎么了？”龙问。

“他被魔女抓去了！魔女住在魔鬼山上，你知道魔女么？”玫瑰问道。

龙点了点头，非常骄傲地说道：“知道，那是我表妹！”

他们不知道，原来救拉里的这头龙居然是魔女的亲戚，还当它是好人！

“原来你就是那个公主啊！”树皮龙发着莫名其妙的感慨。

于是，他们被这头龙强行带到了一座山上。

龙在一个壮丽的宫殿门口停下来，对他们说：“到了，她已经等你好久了。”

“等我？”玫瑰不知所措。

“是啊！快进去！赶紧把那男人带走吧！”龙挥了挥爪，一脸兴奋地看着他们。

于是那座魔鬼宫殿门口，就剩下三个朋友。

玫瑰曾经梦想着自己如何冲进去，一顿砍杀后救出他的夫君，然后和和美美地凯旋玫瑰城堡，继续过她们美好的小日子。

但是当她面对这样一个局面时，她还是照样有点发蒙。

“就像你平常说的那样，冲进去救他出来！”西兰一脚，把玫瑰踢了进去。

其实她有的时候，一点也不像个法师。

玫瑰是滚进宫殿里来的。

但是魔宫里没有一个士兵。那宽大的宫殿尽头，只有一个俏丽的身影坐在高大的王座里。

“终于还是来了！”一个清脆又不失甜美的声音从宫殿的那头传过来。

王座上的美人换了个姿势，注视着众人。

玫瑰还不及答话，龙以和它身体完全不符合的灵敏，一个箭步踏上前来，大声说道：“表妹，我把你的情敌给你送来了！”

“你还真是嫌不够热闹啊！”女郎恨恨地瞪了龙一眼，挑起眉看着众人，冷冷道，“你就是玫瑰国的公主？”

“我就是！”玫瑰大踏步地走上前，心里塞满痛恨。

就是这个女魔，半夜三更把我的夫君悄悄地带走；就是这个女魔，害得我历尽千辛万难，跋涉到此。

“把我的夫君交出来！不然，我就要你好看！”玫瑰横剑于胸前。

身后的法师西兰则用一种审视的眼光看着那高座上的女魔，她悄悄挤到玫瑰身边，不要命地说道：“喂，她长得比你有女人味哦！”

“你到底是我这边的还是她那边的？”玫瑰恶狠狠地瞪了西兰一眼。

西兰哼了一声，乖乖退后，心里默想着自己的恶毒咒语。

拉里也已经做好了一切准备，他冷冷地看着王座上的魔女，暗暗将他记忆中的救命法术复习了一遍又一遍。

“我如果说不行，你们准备怎么办呢？”魔女毫无感情地问道。

玫瑰早就知道对方肯定会这样说，于是她立刻冲了过去。西兰和玫瑰早已心灵相通，早在玫瑰冲锋之前，咒语已经念完，漂亮的大火球先玫瑰一步飞向魔女。

那魔女微笑地看着，她的笑容带着一种邪魅的美，她一早就胜券在握。

火球在离魔女的脸不到一米的地方忽然一窒，无声无息地消失。

玫瑰的剑斩向魔女时，才发觉自己无法近魔女的身，那剑斩在半空中就被弹出去，剑和空气交击时，发出震耳的金鸣之声。

玫瑰终于知道为何魔女能如果安然地坐着，因为她早就布好了防护的结界。

如果想要打倒魔女就必须破坏这强大的魔法结界。

玫瑰举剑，大喝。剑身泛起一道鲜红色的火焰，将玫瑰的脸照得神光凛然。

然后，玫瑰的剑如同万千道闪电，疾速扑向那道无形的魔障。

西兰配合着玫瑰的攻击，不停地发射火球。

魔女用他精致的手腕托着腮，若有所思地看着那些剑光和火球再次消失，眼睛里闪耀着一股暗绿色的流光。

“玫瑰姐姐好神勇啊！”龙站在一旁兴奋地大喊大叫，仿佛它是玫瑰她们的啦啦队。

但无论再强的攻击，都被那魔障毫无困难地完全吸收。

玫瑰和西兰累得大汗淋漓，却休想碰到魔女一根手指。

就在这时，拉里走上前，两只手按在两个同伴肩头：“让我来吧！”

西兰狠狠地瞪了一眼，骂道：“没你什么事！”

而玫瑰已经累得说不出话来。拉里看着玫瑰，然后拍了拍她的肩膀，大步走上前去。

“哦！一个牧师！你觉得我会听你的祷告吗？哈哈哈……”

魔女大笑了起来。

但是，拉里平静地看着她，把自己的双手按在了那无形的魔障上面，念颂起了一个消除魔法。

“如我之名，企求上天的垂慕，用我之血，解除魔法的屏障。”

这是一个牺牲的咒语，用自己的圣血化解了魔女的魔障。

一时之间，轻微的破碎声不停息地骤响起来。

就像镜子裂开的口子，那层透明的魔障上出现了一道突兀的裂纹，然后那道裂纹越来越大，最后碎成一地。

拉里嘴角渗出一抹鲜红色的血丝，身体软软地倒在了地上。

“拉里！”冥冥中，他仿佛听到玫瑰的尖叫。

玫瑰含着泪冲上前，西兰的火球咆哮在后。

魔女的脸上也露出了一丝惊慌的表情，她终于不再镇定自若，狼狈地躲过玫瑰迎头一斩，却被西兰的火球正正击中胸部。

“表妹！投降吧！把他还交给他们吧！”龙在身后叫道。

但是，魔女却尖叫：“你就死了这条心吧！”

就在三个女人水深火热时，一个男子从王座后方走了出来，他举起手中巨大的宽剑，接下玫瑰的一个横斩，然后反手把魔女从西兰的火球中解救出来。

玫瑰的身体突然变得僵硬，她停止了一切攻击。

她双手依旧紧握着宝剑，但却怎么也斩不下去，只是用力地瞪大眼睛，看着那个将魔女搂抱在怀里的男子。

接着，两颗豆大的泪从眼里迸出，无声无息地沿着玫瑰的脸颊爬落而下。

“够了！玫瑰！”男子看着玫瑰冷冷地说道，“我和苏里亚联手，你们是打不过的。”

“怎么？他就是你亲爱的？”西兰走上前来，用肩膀撞了撞玫瑰，瞪着那负情的男人，恨恨地说道，“喂，该死的，不管怎么说，你欠这傻子一个解释。”

玫瑰的脸上露出茫然失措的表情。

“为什么？为了你，我连一直最爱我的西恩大叔都得罪了。我退了他为儿子下的优厚聘礼，得罪了整个丹枫国，令他五年来再没来过玫瑰城！还伤害我老父的心。可是，你……你为什么如此对我？”

那男子微微地低下头，看了怀中娇弱的魔女一眼，最后抬起头来正视着玫瑰说道：“玫瑰，你真是无知无觉啊！”

玫瑰摇着头，他是骄傲而勇敢的骑士，但在爱情上面，她只是个无助的女孩。

真相像一把利剑在她的心口捅了个透明的窟窿。

西兰轻轻拍着玫瑰的肩膀，心里仿佛被无数尖针刺过。玫瑰，还在爱着这家伙！

“我和苏里亚从小就认识，但是战争让我不得不和你的国家结亲，我娶了你，是因为玫瑰王国的强大，而非你的美丽。虽然我每天都和你在一起，却永远无法忘记苏里亚。终于，在一个夜晚，我忍受不了这种思念的煎熬，我悄悄地离开了玫瑰城堡，去寻找我幼年的恋人。玫瑰，对于你，我一直很抱歉！但是这种抱歉却一直无法出口。我真没想到会再次见到你，这真让我有点措手不及。你居然能来到这里！虽然，你为我做的一切令我感动，但是对不起，我不能跟你回去，我要留在这里，和苏里亚一生一世在一起。”

有的时候，上帝变幻莫测，你以为你一直拥有，但是摊开掌心时，才发现原来它一直不是你的。

这个结果出乎所有人的意料，但却好像明明早已在情理之中。

玫瑰的心冷冷的，被一把名叫爱情的剑穿得死死的。

但是这种疼痛让她清醒。

她收起她的剑，朝着他的前夫君优雅地鞠了一躬，淡淡道：“祝您幸福！我曾经的爱！”

然后转身，帅得不能再帅地走向西兰：“我们走吧！”

西兰惊奇地看着玫瑰。

她其实早知道，事情肯定是这样的，因为玫瑰同她讲过，魔女在有天使守护的结界下带走了他的夫君。作为高级魔法师，她明白这几乎不可能！天使守护被称为史上最强的神圣结界，一切魔类休想靠近半步。魔女根本不可能接近玫瑰城堡，又如何能把玫瑰的夫君无声无息地从睡梦中掳走？所以只有一个可能，就是这位夫君趁玫瑰入睡时，自己悄悄地走掉。

她虽然猜到结果，但却一直不肯说破，因为她知道玫瑰的性格，除非夫君现身说出真相，不然玫瑰是怎么也不肯相信的。

作为玫瑰的朋友，西兰一直觉得应该让玫瑰自己发现真相。但是她真的没有想到，当真相来临时，玫瑰居然能这样坚强潇洒地放下。

太迷人了！西兰看着玫瑰坚挺妩媚的脊背，有种想要落泪，然后冲上去重重拥抱住她的冲动。

但是，她心里清楚，自己已无能为力。

那个曾被玫瑰称为夫君的男子怀抱着魔女，看着玫瑰背影，眼睛忽然湿了，他默默地在心中说道：“玫瑰，你是我一生都不能背负的爱！”

玫瑰来到拉里的身边，把她从地上扶起来，低声说道：“拉里，我们走！”

“怎么？你不带他走了？”拉里迷糊地看着玫瑰。

他有点糊涂，那个英俊的男人不是玫瑰要带走的夫君吗？

就在这时，一个精致的金色项链从他的胸口掉出来，项莲的坠子是朵玫瑰花。

原来，玫瑰项链被西兰悄悄偷去，以高昂的价格卖给了拉里，被拉里一直收藏在胸口的内衣口袋里。

此时，它像一朵无言美丽的花儿，绽放在玫瑰和拉里面前。

后来，拉里成为玫瑰骑士新的夫君，继承了玫瑰王国的皇位，成为新的国王。而玫瑰终于放下了她的剑，成为拉里温柔的妻。

但是西兰没有选择留下，怀着她的温柔，带着她的秘密，在某个深夜，她悄悄地离开了他们。

据说，她后来成了一位法力深厚、人品崇高的大魔导师，一直独身，只活了三十岁。

据说，她其实不叫西兰，而叫西枫，是丹枫国的王子。

当然，她其实也不是女孩子。P



快评1月中旬刊



之前对中旬刊很是期待的，不过可惜的是放假回家后才发现俺们这个小地方是没有中旬刊的，无奈之下刚好有同学要回来让他从700多公里外给俺带了一本回来。1、拿到手的第一刻就觉得厚实了许多，随手一翻还发现了一张海报，很不错。这期“专题企划”的页数很多，并且保持了大软一贯的风格和水准，算作是整本杂志的最大亮点了。模拟器的那个做得很不错，那个什么“赛伯朋克”有点难度，总之看得我一头雾水。网游的页码明显增多，这个不多说了，虽然俺不喜欢但毕竟有很多人爱玩不是？深度游戏对EA这类大厂商的报道还行，毕竟新闻不少，有东西可说。国内的那几个网游厂商就得多注意了，别浪费了版面。总体来说这本中旬刊优点多，缺点多，优点比缺点多，还算是对得起10元钱。（**软粉 看书不识字**）

DR留言板

我看电脑杂志很久了，最初看的是电脑报，大软也买过，那时候好像是带光盘模式的，我买的那期依稀还记得送了《英雄传说》的光盘，当时也不知道那是什么，玩着开心就行了。什么电子游戏之类的专门书刊也看过，但都不感冒，只有大软是几乎每期必买的看了下来，然而也不是说有多好，大软的许多内容不得不说对我并无太多用途，最明显就是游戏攻略和在线争锋，后者显然是出于经济因素才加上的，就不多说，而前者，抱歉，我是无攻略党，就统统当小说看了。以前还对电竞感兴趣，现在不知道为什么也完全失去了兴趣。游戏剧场有些文章不错，但大部分都略过了。那被我这么一说，我到底看了什么呢？好吧，我现在轻松就能想出来的某些有印象的文章是：某篇从全面战争谈起的骑兵与步兵之争的大篇幅军事文，关于圆桌骑士的故事（抱歉我是TM迷），生化危机的故事背景介绍，还有那些写在目录栏那页的编辑部报告，还有游戏版块开始前同样会有编辑顶着大头贴出来谈论些时事的那个小版块……啊，是的，我真正看得并不是什么新游戏的介绍，在网络极度发达的现在，完全可以借由视频等手段获得更为直观的印象，传统媒介想要竞争过消息传输极快的网络媒介，在速度上是绝无可比性。没错，作为（个人认为）报纸杂志之类的传统媒介，如果要发展，只能借由文章深度来竞争，我是很高兴看到大软在这方面努力。我希望看到有人玩和我同一款游戏，然后发出不同的感想，不光是感想，他们能发掘到游戏背后的东西，那种深刻的文化意义。

其实我玩的游戏越来越少了，能够让我觉得好玩并喜欢的游戏也越来越少了，这和现在硬件党的流行不无关系，因此最近自己都有改投GAL的嫌疑，好在只玩了FATE后就发现很中毒赶快收手。顺带一提，国内也要做AVG恋爱了，叫什么《红楼梦》，中国的日式AVG，会有人捧场吗？期待ING。好了，最后希望大软能在挖掘游戏背后越做越好，也祝大软09年越走越好。（**湖南 ximulai**）

林晓：对事件背后的深度挖掘正是媒体要做的事情。我们一直在坚持。请ximulai你以及其他读者相信我们，在这条路上我们不会放弃。至于你提到的《红楼梦》那游戏，已经出来了，要不，我给你邮寄一张游戏碟？

大办公室太吵，新来的财务总监为自己造了个隔断…



世界清静了，他的心却乱了……



原来嘈杂的，是人声……



现在嘈杂的，是人心……



粥粥的IT与游戏（2）

bbs.popsoft.com.cn 大众闲话

林晓：话说这中旬刊充分发挥了编辑部里两位同志的才干：天马行空的想象力，旺盛充沛的创造力以及持续工作的战斗力。这二位被版面所困多年的激情，终于小宇宙爆发了。因而当他们兴致勃勃蹲在椅子上眯缝着眼睛看我们其他人鸡飞狗跳出片，自己悠然念叨出片还早的时候，你就能明白为什么我们想用键盘把他们打昏了。

只是这二位对大众的愤怒丝毫无视，还拐带新人小明同学。呵呵，二人联手演变成了三人组，在办公室里晃啊晃……

小虾：姐姐，这是你不了解我们的工作，其实我们是外松内紧，很有效率的，不信您往下瞧……



嘿，大家好，我是大漠小虾。

你们大概都知道了，我在大软地盘仗义执言，炮轰冰河，结果遭受灭顶之灾，被发配到中旬刊戴罪立功，我冤啊我苦……嗯，还是不开玩笑了吧。林晓姐姐把这个地盘给我，我便要利用好。

各位看到的这一页上，我们目前负责中旬刊的部分编辑将在这里“自卖自夸”，叫卖自己的栏目。我在这里就先说说“前线地带”吧。在1月的中旬刊上，出于试验的目的，大家可能还无法看清楚这个栏目的总体规划，那么在2月的中旬刊上，前线地带的面目就要清晰起来了！

我的最基本想法是，如果前瞻栏目不突出重点游戏，不重视时效性，介绍游戏时的选择也比较随意的话，那么带给读者的只是零星的“点”，而无法照顾到“面”，无法让读者了解最近的新作动向。中旬刊的前线地带将有“重磅大作”“即将压盘”“最新披露”和“游戏试炼”这4个基本的板块。重磅大作就是最近披露的大作前瞻了，4页的篇幅相信能把你看到爽。即将压盘介绍的都是本月即将发售的游戏，压盘（Gone Gold）是欧美游戏业里一个专业的术语，当我们提到某款游戏Gone Gold时，就表示它已经送去光盘工厂正式压盘，距离上市没有几天了。最新披露的内容一般都是在本月杂志制作周期内新披露的游戏消息。游戏试炼自然是游戏的试玩版和演示视频的集合介绍了！这样设置，对读者关心的大作可重点照顾，同时也保有很大的信息量。此外，非常重要的一点是如何保证文章质量。以往，人们印象里的前瞻好像什么人都可以写，写前瞻是游戏文章里最简单的，但如果不能让了解和玩过此类游戏的作者执笔，那么文章的深度就无法保证，熟悉这一类游戏的读者也很容易看出来这个作者一知半解、敷衍了事。所以找到一帮“专业”的好汉，知人善任，对我来说也是个不小的难度啊。

不管怎么说，前瞻也是很难写的，比如说冰河，就说打死他也写不出来一个前瞻！



大家好，我是Say，我在中旬刊负责的栏目是“专题企划”和“攻城略地”。专题企划预计每期有两个专题。对于这两个专题而言，每个专题的篇幅稍长一些。专题的选题呢，大致是一个怀旧型的、一个时事题材，当然也可能是一个单机、一个网游，在行文风格方面注意多样化，多方面的需求都照顾到。

1月中旬刊发行后，我特别留意了一下读者朋友们的反馈，普遍对模拟器的那个专题反映不错，都说想看一些怀旧的专题，这就让我心里一块石头落了地，之前一直担心大家会说“谁要看这些老古董呀！”至于《硅与铬的狂欢节》这一篇，有读者说不大看得懂，事实上是否刊登这篇文章，我考虑了很久，最后还是决定尝试一下，我也知道，这篇文章不论是从选题还是行文风格上都有些另类，好吧，也许是我老了……

攻城略地栏目的想法是利用相对比较富余的页码，对重点游戏大作进行“狂轰滥炸”，在刊登攻略的同时，对大作的游戏系列和周边内容也进行报道。1月中的《使命召唤——战争世界》，本期的《侠盗猎车手IV》，想必可以让大家看到爽。除此之外，栏目也会有意识地增加剧情攻略的比重，我们觉得，有很多游戏只是通关是不够的，错过了精彩的剧情实在是可惜啊。

编辑卖瓜



读者们好，我是小明斯基！“在线争锋”中的“在线”，顾名思义和网络有关，包括时下流行的网络游戏、网络名人、网络大事等。下面详细说一下“争锋”：既然有个“争”字，自然便要有“争”的对象，和谁“争”呢……我想主要是两个方面：

一是同媒体，不忌讳地讲，网络时代里的网络媒体有着先天优势，包括我自己，如果想买款手机，首先想到的就是先去网上看看评测。所以我们力求的是做出“不一样”的东西，这将主要体现在两点：视野和角度。我们从不怀疑读者的视野之宽，也不会无知的妄自尊大，所以我们会花费更多时间聚焦在这个领域，挖掘您还没有注意到的，或者了解还不够深入的内容，进行报道和分析。另外就是角度，角度是个很“迷人”的词汇。很多事情在我们身边发生，很多人物从我们身边走过，我们身处其中，觉得波澜不惊，但如果像游戏里那样，从第一人称换成上帝视角，也许便会有新的感悟和发现。就像哈利·波特中有《预言家日报》，在线争锋将是网络游戏中的日报，也许一次惨烈的大战、一个高尚的行为、一场巨大的服务器变革都会成为我们关注的对象

二是我们自己。你可能说，一个人如果总想着打败自己，是不是有病啊？所以这里说的与我们自己“争”，更像是一种自我督促和审视。定下专题，约好采访，文章定稿，结束？不不不，我们会利用吃饭和上厕所的时间，重新考虑这篇文章，是不是缺了点什么？是不是多了点什么？最后，如果您看过我在2009年第02期写的自我介绍，一定知道我是个很不“正经”的人，所以我也会多做些“不正经”的文章，当然，如果老编允许的话……

编辑部的八卦

吃盒饭的幕后故事

■爆料人 大漠小虾

春寒料峭，编辑部内也是“暗流涌动”。部分对中旬刊抱有敌意的同学四面出击，企图破坏中旬刊的大好局面，在此我再也憋不住了，我要爆料！

首先，破坏中旬刊制作的人物是8神经。作为第01期责编，8神经带头不给中旬刊同事订盒饭，导致中旬刊制作人员普遍饱食度降低，严重影响了工作的进展，最终导致本期杂志严重拖期，延迟半个月上市。据了解，8神经同学似乎好像主要是与我有仇，因为我一直不能在每期制作1000页杂志之余为他的“评游析道”栏目供稿，愤怒的责编8神经于是反攻倒算，不仅将我饿坏，还将中旬刊其余和他无怨无仇的同事饿得失去工作能力。德高望重的老编辑Say不得不用仅存的一点体力从5楼跑下去买了一包饼干，归来时发现电梯已经停了，他只能含泪将饼干吃完，才有力气重新爬上楼。我们的新同事小明斯基，很不好意思地通知我：“小虾，我回家先做了饭吃，一会再回来加班啊。”我奄奄一息地说：“还，还能……撑会么？”小明立刻泪流满面：“大哥！没办法，我饿啊！”

这时，一个冰河出现了，冰河手里端了一盆拉条子，笑呵呵地说：“哈哈，没盒饭吃了吧！叫你在后院揭露老子，报应啊！”我奄奄一息地说：“给，给……中旬刊写稿吧！有稿费！”“啊？有稿费？”冰河喜悦的神采里有增添了一份惊奇，他扔下饭碗，关切地问道：“多少钱？！”我奄奄一息地说：“够吃一个礼拜拉条子了！”冰河嗖地一下就不见了，两秒钟后他回来了，手里拿着一盒还没有吃过的拉条子。

冰河手里就这么捧着拉条子，向我使着眼色说：“要大专题，不要小专题；要拍砖，不要称赞；要评论，不要前瞻。”我奄奄一息地说：“好。”冰河说：“大专题要10页以上，合写免谈。题材要我来定。”我奄奄一息地说：“行啊行啊。”冰河说：“你不要催稿，出片那天我再给你，图片自己找！”我奄奄一息地说：“都听你的。”冰河说：“如果我出片那天交不了稿，你也不能告状。”我奄奄一息地说：“我哪还有力气告……”冰河说：“你不但不能告，还要……”这时，我晕了过去。



等我醒来的时候，已经躺在医院的病房里，白衣天使在为我打点滴，同事们带来了鲜花，微笑地看着我。我第一句话就问：“拉条子被谁吃了？”大家都被雷到了，只有Artec说：“别看我，没我的事儿！”

我后来庆幸，幸亏及时晕倒，否则在恍惚中应了冰河的大专题，这辈子也说不清了呀。



林晓：新年的软盘有很多变化，原来的网游版升级为大区，分出许多网游如“魔兽世界”等专版。在这些网游之中，细心的软粉们发现一个叫《大众软件Online》（以下简称大软OL）的游戏。这到底是一个什么样的游戏？（以下省略2000字，自己在版面帖子中找答案吧）

现在，软盘成立了大众OL项目组，人民网游人民造，热爱恶搞和后现代艺术的你，还不赶快来加入我们的队伍！名额可是有限的噢！

大软最新副本：大软印刷厂（河北 qwdsad提供）

此副本为高端副本，等级为75级副本，70级以下的请勿进入

队伍组成：4娱乐组，2应用组，4记者组，4老编，全体人员火抗要高。

任务简介：到恩济大厦门口找NPC神秘书生接任务，同时获得10 000GDR币。组完队买十个西葫芦锅贴，找NPC编辑传送员，交10个西葫芦锅贴传送到副本门口。

副本流程：在印刷厂门口遇到等级为70级的保安2个，会用电棍攻击，中招者会麻痹30秒，不能行动，并附加300点伤害。搞定后获得道具“印刷厂大门钥匙”。来到印刷厂走廊，遭遇等级73的印刷纸和墨盒，印刷纸会缠绕攻击，中招者会掉200滴血和30秒掉血状态，每秒15点伤害，娱乐组等掉血状态过后再加血。油墨会释放技能“千里泥潭”，中招者不能行动50秒，附加300点腐蚀伤害。应用组释放技能“暴风雪”可秒杀。印刷纸可用地狱烈焰秒杀。打完后传送到厂房内。在此遭遇到74级的印刷机和墨盒，都会群体自爆，单个怪物会造成1000点火焰伤害，可叠加。娱乐组分开加血，老编顶印刷机，记者组顶墨盒，应用组释放火焰光环，降低火焰伤害。娱乐组分开站位释放群补。不要让队员血量低于百分之50，不然自爆的威力会变成1500点火焰伤害。打完后全体队员被传送到厂长别墅。在别墅门口会遇到等级为 75的精英怪保安队长，会召唤闪电，造成1000点闪电伤害和麻痹120秒，还有10个65级的保安，记者组顶保安，老编群对抗保安队长。应用组看时机释放暴风雪和死亡云雾。娱乐组要分开加血，全部撂翻后获得“厂长别墅钥匙”。最后，进入别墅迎战80级的厂长Boss，他有两个技能，其一为召唤印刷机和墨盒，应用组可驱散。其二是拿着一把无限弹的黄金AK——47疯狂扫射，中招者如果受到持续攻击将会猛烈掉血，直至死亡。应用组记得给老编和记者组上防护罩，娱乐组的看时机加血。如果可以的话，老编和记者组尽量自己扎绷带，减轻治疗职业的负担。将厂长KO后，在场地中间刷新黄金宝箱，宝箱内有200 000GDR币（看队伍人数平均分配），30本大软09—月中旬刊，（看队伍人数平均分配）分完后全体队员被传送到恩济大厦门口，找NPC神秘书生交任务会获得30 000GDR币和粉装。资料如下：

（饰品）生铁的墨镜：增加黑魔法攻击力900，治疗效果减半，物防+1000，魔攻+1200。

（武器）冰河的雪茄烟（注，这件装备本人已经在道具征集帖介绍了）。

（无限制召唤符 ）林晓JJ的波斯猫：此乃召唤符，召唤一只波斯猫为你作战，可强化，随着强化等级而增加召唤数量和血量、魔量、攻击、防御，强化等级最高到五。

（无限制召唤符）8神经的足球，也是召唤符，召唤一只足球为你作战，受到攻击可分裂，最高分裂10次，不可强化。

（法杖）Artec的永不散热显卡：火焰攻击+2000，增加地狱烈焰和火焰光环的效果和释放时间，魔攻+1500。

（注：更新仍在继续）

NPC招募中

大软Online开始制作了，你有意在其中扮演一个NPC吗？只要把你的照片（要清晰的，非主流的不要……）发上来，就有机会参与到NPC大军中。还等什么？快来上传照片吧！

大软OL道具征集中

（设计 勾画）
道具名称：小虾的枪
类型：武器
等级：暗金
属性：金
力量+60
攻击+20%

道具名称：勾画的毛笔
类型：修身法宝
等级：暗金
属性：木
智慧+30
力量+10
内丹+5%
气质+50
人品+20

（设计 onlyhumen）
道具名称：神奇的板砖相机（阵营装备）
类型：职业证明
等级：10级可装备
属性：使装备者获得记者组认可（只能装备1种阵营装备）

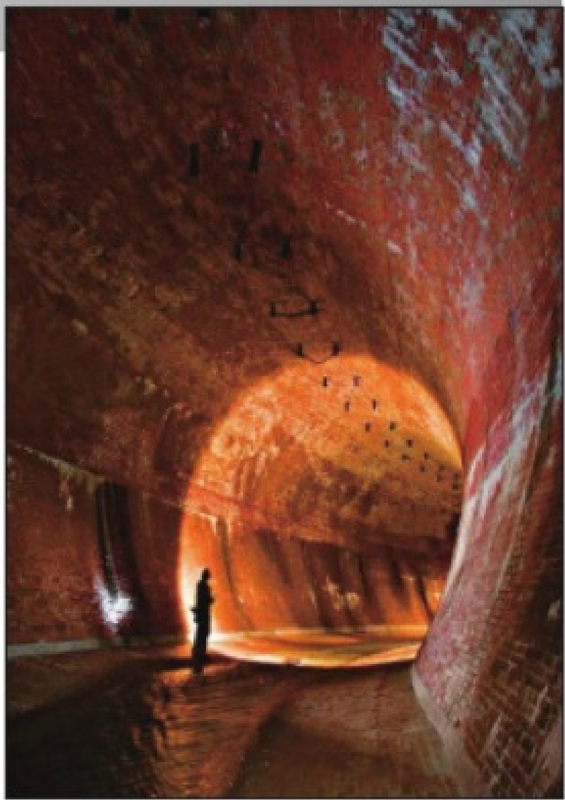
道具名称：舒适的摇椅
类型：职业证明
等级：10级可装备
属性：使装备者得到娱乐组认可

道具名称：飞铲之鞋
类型：职业证明
等级：10级可装备
属性：使装备者获得老编组认可

道具名称：自爆的意识
类型：消耗品
等级：白银
属性：在自身气血不足20%时可使用，与敌人同归于尽，并有5%几率使使用者原地复活

这是什么？——真实游戏

DAY 1



游戏者进入网站

欢迎您，很高兴您报名参加这次测试。许多人都希望保卫地球，和那些邪恶的外星生物战斗，但很少有人能够通过我们的测试。

只有通过测试的报名者才能够获得我们的承认，我们将通过布置任务的方式评估您的逻辑能力、分析能力及行动能力等相关指标，如果您能够通过我们的测试任务，您就将成为一名合格的保卫地球的情报人员

同意回馈

欢迎您的加入，您的编号是030000，密码是123456。

请您尽快登陆我们的网站，输入您的编号和密码并登记您的相关资料，请不要把您的编号和密码告诉任何人，这是绝密的。

网站的地址是www.11111.com。

再次重申，请不要把这个网站的地址以及您的编号和密码告诉任何人，请在牢记相关资料后删除这条信息。

游戏者登入网站

登入编号和密码后，展开新页面。

玩家进行登记，包括真实姓名、年龄、性别、移动电话、E-mail地址（如有条件可提供统一后缀邮箱地址）。

游戏者登记完毕，点击确认

您已经完成了登记，现在，准备接受您的测试。

检查您的电子邮箱，相关的任务简报会在24小时之内发送到您的邮箱中，如果有任何问题，请给这个邮箱来信，请注意，我们不会为您提供有关任务线索的解答，这件事情需要你自己来完成。

请不要把这个网站透露给任何人，即使是你的至亲或好友，假如你要离开电脑，请关闭这个网站。

DAY 2



系统统计新登记游戏者，并发送信件至相关邮箱，信件内容如下：

“在人类社会中有许多外星生命，他们隐蔽在世界各地，外表和人类别无二致，他们来到地球的目的各不相同，有些是观光、有些是猎奇，而有些可能给我们带来许多麻烦。

我们在相当长的一段时间内致力于与这些外星生命接触，了解他们的需要并监视管理他们在地球上的行动，通常来说，这些外星生物在地球上的一举一动都在我们的掌控之下。

大部分外星生物的目的是友善的，但除此之外，我们仍有许多敌人，我们的主要使命就是找到并消灭这些敌人，保护整个人类社会。

作为一名新加入的成员，你需要通过我们的测试才能证明自己的能力，正如前面所说的，我们会提供给你一个任务的外围部分，因此，从某种意义上来说，从现在开始，你已经进入实战阶段了，我们希望你能够打起精神完成这个任务。

以下是任务的简报部分

我们已经有足够的证据表明，一名外星间谍劫持了美国宇航局的两名工程师，我们不知道这两名工程师现况如何。

这名外星间谍大约在10个月前潜入地球，3个月前我们失去了它的信息。1个月前，我们得到了消息说他们准备对美国宇航局下手，但我们的反映有点慢，就在3天前，它袭击了美国宇航局的研究大楼，除了劫持了两名带领研究小组的核心工程师之外，还将实验室内的相关数据全部毁坏了。

但我们并未发现被劫持的工程师尸体，他们身上的追踪模块被当时取下并摧毁，我们的人在实验室的地板上发现了追踪模块的碎片，从这一点上分析，这两名工程师也许仍然活着。

同时，我们的另一组队员调查结果显示，这名外星间谍似乎通过一个论坛和他的同伙联系，我们不知道他有几个同谋，也不知道他们的下一步目的是什么，我们现在手头只有这些线索，到那个论坛看看，看能找到些什么。

由于安全原因，我们不能在信件中告之该地址，登录我们的网站，在信息栏中向我们发送内容为‘阶段1完成’的信息，我们会给你人员相关资料和论坛地址。”

游戏者前往网站，发送“阶段1完成”的信息

系统根据该信息自动回复。

“论坛的地址是:www.222222.com

人员相关资料



雷萨耶夫，男、56岁，乌克兰人。1982年加入，目前带领一个14人的小组进行液体火箭涡轮泵方面课题研究。

卡森博特，男，48岁，美国人。1988年加入，目前带领一个22人小组进行低温液体火箭发动机循环预冷方面课题研究。

您可以通过网站内的信息系统向我们回报，此外，我们也会通过网站或短信息及时向你通报事态进展。”

游戏者前往www.222222.com

这是一个天文爱好者的论坛，论坛上的东西很少，只有两屏，大部分是一些天文照片和天文知识普及内容。一个名字叫“KATNYR”的人在论坛里发了一篇文章，内容是一组数字。

QEFVGHVBU35MOJNTNNHMDOBMNHLL,TSD
WMCNBRYSGGCBMERGTETSTFXFWURIVNBD
CWBSDYSBNC.ERYQWTXVBNIIGJKHIKDNHG
ERWNNKLIFSDASDXGVBHHJHUYOILMNEWS.
CCD.SGGHGYUUYIJK,YWYDBBTYVGVASFXI
QORYAYCBFGSFZVDY478CH3IODPRTMNFHD/
5FFCHAJUNJKIUOFQWYXNRGZFGCVBVEWIO



下面有两篇回复

第一篇回复：请耐心等待。

第二篇回复：DDICN

DAY 3

上午8点

系统发送短信至游戏者手机

“我们的目的被对手得知了，一个新手在论坛上留下了自己的痕迹，他们改变了联系方法，任务目标更改，等待进一步通知。”

下午2点

系统发送短信至游戏者手机

“正如上午通报的内容那样，我们的行动被敌方发现了，请不要试图在网站上发言，我们已经关闭了论坛的登记系统，我们会把相关的简报发送到你的信箱。”



下午2点10分

发送信件至相关邮箱

“一名新申请加入的成员卤莽的在论坛上留下了自己的痕迹，他竟然在论坛上注册了一个姓名并试图回复那篇文章，实际上，我们后来的调查显示，那个论坛的管理员就是孟菲斯的同伙，他们始终在监控着这个论坛。不管怎么说，这条线索已经失效了。我们已经接管了这个论坛并持续监视访问者，但不管怎么说，我们出师不利。

我们的数据分析人员正在分析得到的数据，它不同于我们之前所知的密码，他们认为可以在48小时内破解这组密码。”

真实游戏调查

“真实游戏”是发端于欧美的，由玩家在现实社会中进行的游戏。“真实游戏”的出发点是，通过手机短信、电子邮件、网站等信息途径传递游戏信息，游戏者在真实生活中接收这些信息，同时根据这些信息的指导在真实生活寻找线索，完成游戏。

游戏者扮演一名身负秘密使命的人员，调查一个诸如外星人、吸血鬼等非自然迷团，游戏会通过各种通讯手段指导游戏者的行动，游戏者需要在指定的网站获取信息并分析信息中隐藏的线索，甚至还需要购买一瓶饮料，试图分析出敌人在饮料瓶上隐藏的信息。

当游戏者成功的完成任务后，系统会根据完成任务时间的长短给予游戏者积分奖励，累积一定积分后，游戏者可以得到相应的物品奖励。

问题A

你对这种游戏方式是否有兴趣？ 是/否

问题B

你是否会付费参与这种游戏？ 是/否

问题C

如果你愿意参与这种游戏，你认为游戏的月收费定在多少比较合适？

10元以下/10元到20元/20元以上

问题D

你认为是什么因素令你对这种类型的游戏感兴趣？

问题E

你是否愿意登记固定电话并愿意随时接收游戏的信息？ 是/否

问题F

你认为哪种信息提示更能让你感觉到现实气氛？

E-mail/网站信息/手机短信/广播/杂志

林晓：请将问题答案邮寄到北京海淀区亮甲店130号恩济大厦5层中甸刊读编收（邮编），或者E-mail至linxiao@popsoft.com.cn，你将有可能赢取一份精美的礼物。

游戏照进现实

一般来说，电子游戏是建立在现实基础上的，比如CS里的枪械、《帝国时代》里的文明、《三国志》里的武将等，都在现实世界客观存在，尽管还有科幻、奇幻类游戏，但也都是在现实世界中有所依托的。那么能不能反过来，把游戏里独有的东西搬到现实里呢？我们不谈经验、意识这种唯物或唯心的哲学理念，仅仅从一种人生态度角度出发，当充满想象力的游戏进入现实生活中时，其乐趣是在单纯的游戏或单纯的现实中都得不到的。

■北京 齐天大宝

2007年，一位名叫彼得的40岁澳大利亚电气工程师在现实生活中重现了《红色警戒2》中的苏军防御电塔，在中外玩家中引起轰动。

现实版的特斯拉线圈不仅与游戏中的样子外形酷似，连攻击敌人时“嗞嗞”的声响和耀目的高压电弧也与游戏中不相上下。加上与之匹配的磁爆步兵、动员兵和工程师三个士兵模型，游戏场面就鲜活地搬到彼得自家后院。



路过这里你会不会害怕？

彼得制造的这个特斯拉线圈实际上是一台人工闪电制造器，尽管它原理并不复杂，产生的高压电也对人体危害极小，但仍旧需要不少相关专业知识，所以如果你也想某天搞个类似的“高科技”产品，还需要平时多多学习哟。

既然连华丽的高科技战争都能实现，那么奇幻的自然景观自然也不在话下。“魔兽”中暗夜精灵一族信奉月亮女神，一个叫做永恒之井的湖泊成为他们魔法能量的源泉。他们生活的地方幽静和谐，成为很多玩家梦寐以求的居所。

不满于只能在游戏中享受美景，一位铁杆暗夜精灵迷，欲将自己的庭院打造成现实中的泰达希尔。标志性的月神喷泉矗立在水潭中央，足可以假乱真。这要是再弄点灯光效果，配上悠扬小曲，谁还说永恒之井只在游戏中才有呢。





暗夜精灵都要到这里膜拜哦

当现实中的物品出现在游戏中，我们也许会心一笑，当游戏中的物品真正出现在现实中，我们不由得惊声尖叫。2008年的巴黎车展上，雪铁龙发布了一款GT概念车，这是第一款现实化的游戏虚幻车型。





迷人的雪铁龙GT

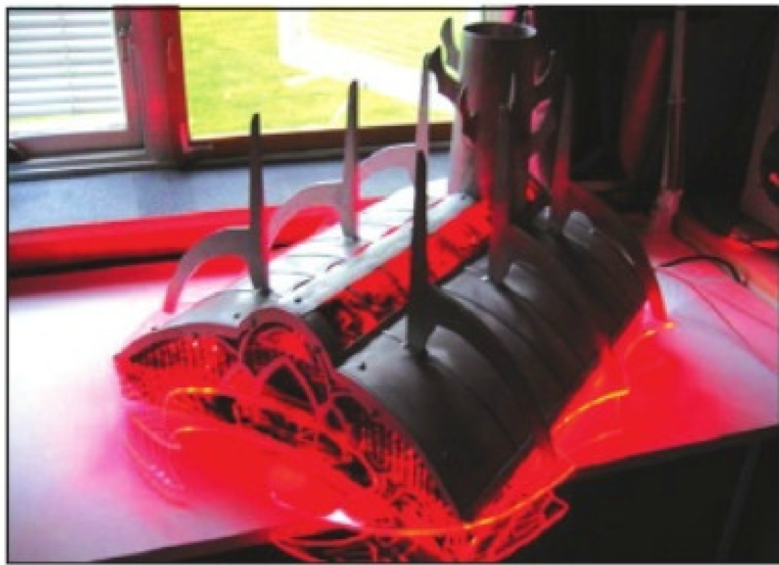
与雪铁龙合作的正是《GT5序章》的设计者Polyphony公司，其总裁表示：“雪铁龙GT展现了现实世界与虚幻世界是如何以一种真正意义上的创新方式结合到一起的。看到我们在游戏中的车子如今活生生出现在面前是一次很神奇的经历，因为我们已经习惯了生活在数字世界中。我只希望我能坐在GT的方向盘后方在现实的公路上开上一把。”不再是只可远观不能近玩，总裁这话，是多少玩家的心声……

如果跑车稍显奢侈，下面就说个更加“大众”的。

2006年，一位国外高手只用丙烯酸树脂、铝板和若干LED灯，再现了《命令与征服》中的NOD神庙。

从筹划、设计、切割到雕刻、组装、完工，整个作品历时三年。它拥有与游戏中几乎一模一样的外形，精益求精的细节和无与伦比的效果。更重要的在于，它真的能用！这就比纯粹模仿外形而制的手办和模型高出一个档次。其间支撑制作者一路走下来

的不单是对机箱改造的兴趣，更多的是作为一个C&C玩家对游戏强烈的情感。这样用心打造的作品，果然后来被收录在《命令与征服》十周年纪念光盘中，堪称经典之作。


用这个机箱的时候，整个人都C&C了

当然，玩家们也并非人人如此狂热，虚拟世界也有着更生活化的东西供选择。之前，美国Etsy购物网上就曾有玩家出售自制“月布包”，且价格不菲，合人民币1000多元一个。

月布包是WoW中的16格包，为裁缝所制。这位玩家所做的包，内部也分为16个小格子，即便和游戏没关系，包本身也算得上外观可爱、制作精良。若身为WoW玩家的你，背着这个包在人群中逛上一圈，定能吸引不少同类的目光，说不定还会有人来问：“你哪个服务器的啊？”



月布包1000G一个，要的密！

在WoW这么红火的情形下，各种商家也都看中了玩家这个巨大的市场，台湾省西华饭店在2007年就曾打造了一个《魔兽世界》主题餐厅活动。在游戏场景的装潢中，游戏人物的陪伴下，“草药烘蛋”“烧烤狼肉”“安德麦蚌肉杂烩”等游戏中的大餐纷纷呈现眼前，就连食物牌上也注有“使用：在18秒内恢复总计61点生命力”的字样。虽然不是什么真的狼肉和草药，但此情此景，已足够让“魔兽”玩家心动。


不知道有没有地精食品……

最近，北京的《魔兽世界》主题餐厅也开张了，比起台湾省的短期活动，这里的“魔兽化”更彻底，菜肴也更丰富。游戏之余，邀约三五战友，同饮“魔法晶水”，共食“美味风蛇”吧！

其实游戏中的吃喝走进现实并不是WoW开的先河，更早时候，就已经有《最终幻想Ⅻ》专用饮料面世。

FF中的“血瓶”称为“治疗剂”，于是一款名为“最终幻想Ⅻ治疗剂”的饮料出现在大家面前。其外形为深蓝透明罐装，与游戏中相仿。据说由10种以上特殊草药调制而成，和市面上的运动类饮料相似，一经推出便引得FF玩家争相订购。

暂且不管这些产品的版权和价值问题，能找到游戏与现实的联系点，并将之实现，这本身就是一种乐趣。现在我们可以见到各种材料制成的游戏人物玩偶、乐高积木搭建的游戏场景、衣帽上的游戏元素点缀，虚拟和现实早已不是那么泾渭分明。

除去物品复制，更有人将游戏中的行为和理念进行现实化。比如两位“魔兽”玩家，为了明确游戏人物的跑步速度，使用跑步机进行真人测试。为了更符合游戏中的形象，他们还头戴假发、腰别短刀。测试证明，游戏中人物正常的跑步速度，在现实中足以使你气喘吁吁大汗不止。

说到这些，就不能不提到这个人——Aram Bartholl。他作品的主题就是虚拟世界与现实生活的关系：什么情况下网络世界可以反映在日常生活中？有什么东西可以从虚拟世界体现到现实世界？虚拟世界行为又将对现实生活有什么影响？

Aram Bartholl的作品涉及很多游戏，大多实现起来极为容易，主要在于创意。先看看这FPS眼镜，听着很高科技，实际却是再普通不过的白纸板和打印出的游戏图。一只举着枪的胳膊，始终保持以同样角度出现在最近的视野范围，FPS眼镜通过最简单直观的方式实现了这一效果。他还将CS游戏中随处可见的木箱搬上街头，其实也只是贴上了打印纸的普通箱子，但只要是CS玩家就能一眼识出。特别是因为分辨率造成的贴图马赛克，也和游戏中如出一辙。眼镜配箱子，几张纸的创造，就这么将人带入CS之中。



会不会习惯性躲在箱子后面？

Aram Bartholl的作品中自然也少不了WoW，不过他并没有选择人物、场景这类实体，而是将人们不易想到的“人物名字”和“聊天泡”实体化，当然，这些也是纸做的。


说话的时候也不一定要看着对方的脸嘛

游戏中，大家顶着自己的名字跑来跑去已经司空见惯，但生活中谁会把自己的名字大大方方顶在头上呢？如果街上站着这么一位，还真是忍不住想点过去，说声“hi”。现在再进一步，这些头顶名字的人，所说之话都显示在身旁的气泡中，在开心一笑的同时，不得不佩服作者敏锐的观察力和犀利的切入点。

此外，Aram Bartholl还再现了“模拟人生”中人物头顶的绿色图标、《极品飞车》中的转向灯、《第二人生》中虚化的树等游戏元素。这些虽然并不是游戏中的重要部分，却最容易让人将现实与游戏联系起来。绿色图标，表示你的状态良好；红色图标，一定是哪里出了问题；看到转向灯，赶快准备来个甩尾*20的漂移吧！

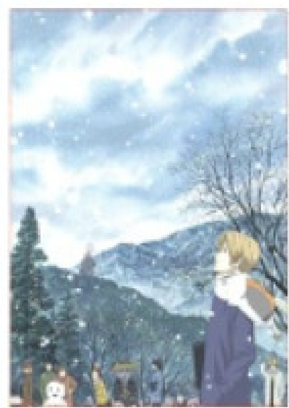


老举着也挺累的……

大众影音之「温情篇」

凛冽寒冬，万物萧条，心情也会不由自主变而得晦暗阴冷起来。让我们先捧一杯热腾腾的红茶，含两颗香浓的巧克力，披上毛毯偎在暖气片旁，给身体加加温，再展开一段温情视听之旅，用亲情、友情、爱情带来的感动和感悟，为心灵保暖。

《续夏目友人帐》



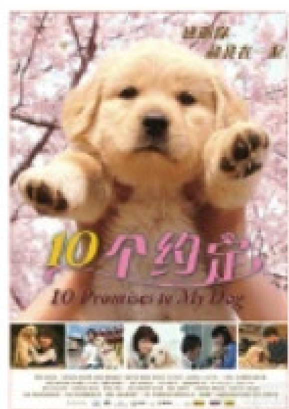
绿川幸的治愈之风从盛夏一路吹至寒冬。续篇的海报不再像上次那样如同“爱德华”灵魂附体般，让人摸不着头脑。夏目贵志冬装现身，肩头依旧趴着有约定的猫先生，在纷扬雪花中，45度角仰望天空。在更符合漫画中设定的冬季背景中，妖怪与人类、寂寞与友情、忧伤与感动，交织成橘红色的暖阳，一点点融化寒冬坚冰。由2人组合“高铃”创作和演唱名为《我爱你》的片尾曲弥漫耳际，就那么自热而然地触碰到心底的柔软。

《白色相册》



本是Leaf社在1998年发售的PC游戏，为配合移植到PS3版本而终于动画化了。人称“四大人渣之首”的男主角藤井冬弥，与美少女们展开“最后的最纯正的恋爱游戏”。尽管故事发生在1986年，社会背景和文化环境都看似古老，但其间的感情纠葛却永不过时。动画版保持了游戏的画风，更有平野绫、水树奈奈、户松遥和朴璐美等人气声优联袂登场。在怀旧之余，体会冬季的洁白纯爱吧。

《我与狗狗的十个约定》



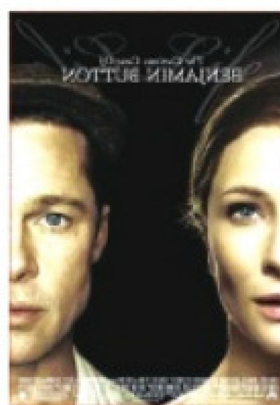
又是一部以狗为主角的电影，与之前的《导盲犬小Q》《爱与狗同行》一样，用人类最忠实的朋友换取人类最真实的眼泪。清淡的日式格调，自然的田园风光，温吞地讲述普通人的故事，友情与亲情是其间恒久的主题。10年光阴，10个约定，与美丽善良的齐藤明莉和可爱忠实的Socks一起经历成长，感受成长。无论是不是喜欢狗，是不是养过狗，都能被本片带来的真情所打动。

《澳大利亚》



这个发生在二战前夕的爱情故事片，曾被高调宣传为澳大利亚版《乱世佳人》。可以理解也应该认同，身为澳大利亚人的导演，在宣扬本土文化上做出的努力和成果。种族冲突与壮丽风光，让电影成为澳大利亚的历史旅游宣传片。只是原以为凄美震撼的爱情故事，讲述得并不尽如人意，而成为了战争的陪衬。两位大牌影星的表演中规中矩，出彩的大概只有妮可·基德曼在片中的服装表。若抛开“史诗”这个头衔，不带任何心理预期，本片倒也值得一看。

《本杰明·巴顿奇事》



《阿甘正传》的编剧，大卫芬奇导演，布拉德·皮特主演，皮特小女儿的客串，如此豪华阵容，已经足够吸引人了。它的另一个译名《返老还童》，更直白地点出影片核心。既是奇事，就不必纠结其逻辑，主人公反方向的生命过程，虽奇异，却也波澜不惊。在本杰明散文般的人生传记中，奇特与常规冲突碰撞，感情与梦想交叉而行。也不必追寻什么精神和意义，仅作为一段另类人生体验去欣赏和感怀吧。可惜影片在“金球奖”中落败。

《Kyle XY》



在编剧罢工影响下，第三季一拖再拖，虽然只有10集，但它终于还是来了。这部打着科幻招牌的青春剧，除了没有肚脐的纯情男孩Kyle那超乎常人的能力外，几乎再找不到什么科幻元素了，而这些青春期少男少女们与父母兄妹和朋友恋人间的情感关系，占去剧中大幅篇章。第三季仍保持之前的风格，平淡的温馨，纯净的情感，加上些许悬疑。要想知道Kyle的命运会经历怎样的起伏和变化，情感又将接受怎样的考验和升华，只能一集一集看下去了。

陈绮贞《太阳》



陈绮贞的第五张录音室专辑了，这次她似乎甩掉了原本的民谣心情，同样温暖的声线，同样直白的音乐理念，却有不同的表达方式，躲在衣柜中的录制方式也是独树一帜。标题歌《太阳》质朴中透出一股城市的气息，意象化的歌词仿佛将内心的脆弱与惶恐一点点吐露出来，坦诚而不失含蓄。《鱼》是另一首让人有所感悟的作品，平静的钢琴诉说出梦幻与现实交织的心境。贯穿整张专辑，无论是稳健的琴弦还是飙飘的键盘，这个日见成熟的女子，带来的依旧是她自己。

大众影音之「战斗篇」

所谓战斗，与暴力并不相同，尽管两者的关系千丝万缕。战斗可以是一种行为，身体间的对抗、漂亮的肢体动作；也可以是一种精神，面对挑战、面对无奈时的心理活动。我们不提倡暴力，但却可以欣赏战斗。

《黑神》



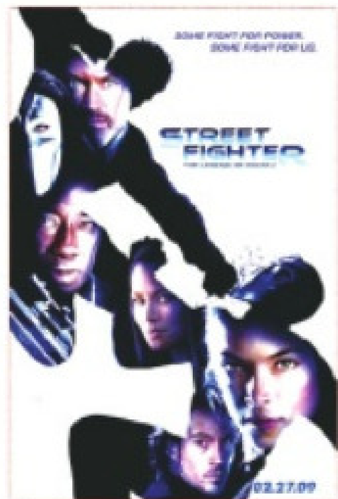
来自韩国的漫画，由日本动画化。故事讲述一个看似普通却背负惨痛经历的少年，偶遇不同寻常的“元神灵”少女，被卷入一场恶战。当然，这个世界也不是普通世界，存在着三个长相完全相同的人，两个弱者会消亡，强者可以生存并吸取亡者的能量，这便是这个世界中的“三位一存”法则。既然是热血战斗篇，战的部分自然是重点，动作到位、打斗流畅，还有格斗游戏般的华丽连招，自然看得过瘾。

《尸姬玄》



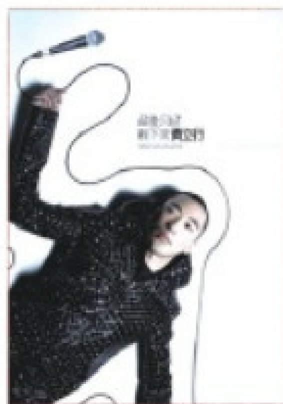
2008年10月推出的《尸姬赫》续篇，脚本由以《钢之炼金术师》为大家熟悉的会川升负责。那些对人世间仍有眷恋的女性死尸，在契约和法术之下，变成有思想、能走动、带感情的尸姬。尸姬拥有不死身，能力也比常人强数倍。为了完成契约，升上天堂，她们要杀死108具其他为祸人间的僵尸。外表可爱的少女本是尸体，伴随其身边的是恐怖诡异的场景和血浆飚洒的战斗，如果对这样违和的快感有兴趣，不妨看看。

《街头霸王——春丽传》



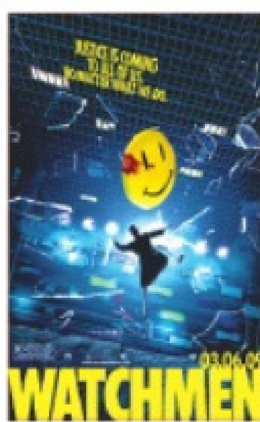
改编自Capcom的经典格斗游戏《街头霸王》，虽然表面上看，讲的是春丽从一个平凡女孩成长为格斗高手，为父报仇、寻求正义的故事，但明眼人肯定明白，这原作、这导演，刻画剧情戏的可能性几乎没有，必然除了动作还是动作。街霸众英雄，单挑出春丽这个人物，想必是因为女性格斗总能吸引更多眼球，如同劳拉。游戏中装扮典型、拳脚典型的东方女子春丽，在影片中由混血美女克斯汀·克鲁克扮演。尽管她带有部分中国血统，但在片中扮相却还是与大家印象中的春丽相去甚远。

黄立行《最后只好躺下来》



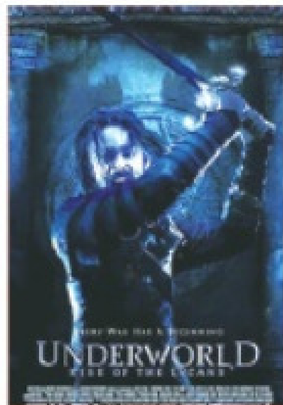
这个把纯正的Hip-Hop音乐带到台湾的性感男人终于又发片了。依旧是强烈的电音古典范儿，充满摇滚元素的编曲风格，还有坚挺的Hop-Hop精神。10首既真实又戏谑的欲望之歌，唱人生、唱态度、唱思考。主打歌《最后只好躺下来》中，小人物面对繁杂社会，要妥协却心有不甘，要抗争却实力悬殊，怎么办？最后只好躺下来。

《守望者》



这是一部DC的同名漫画，同时也是一部获得雨果奖的小说。故事设定在20世纪80年代，即将爆发核子冲突，一群超能力英雄被政府限制打压，直到一桩谋杀发生。同伴的死亡，使英雄们重新聚集在一起，在寻找凶手的同时，也发现了更大的阴谋。在预告片中，曾执导过《300》的Zack Snyder对视觉效果的追求已大体可见，配上Smashing Pumpkins改编的单曲The Beginning is the End is the Beginning，动人心魄的感觉扑面而来。

《黑夜传说前传——狼族再起》



这已经是“黑夜传说”系列的第三部作品。一边是冷酷的暗夜贵族，一边是强壮的善斗野兽，吸血鬼与狼人的对峙仍未结束。由于各自立场的不同，很难严格区分谁善谁恶，观众的喜好其实多半源自片中演员的个人魅力。没有了凯特•贝金赛尔饰演的“月神”，吸血鬼君王维克多一家独大，尽显霸权；狼族首领卢西恩外表性感迷人，性格也是不屈不挠。商业化的影片，剧情的俗套很难避免，可当这两个魅力非凡的种族在黑夜笼罩下，你来我往地互换杀招时，剧情还重要吗？

《24小时》

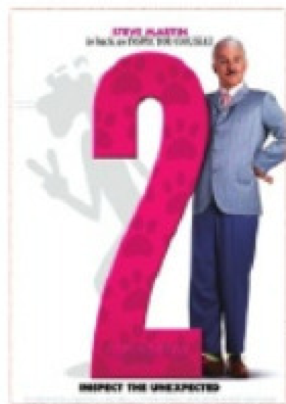


“打不死”的Jack又杀回来了！年过40的Jack扮演者基弗•萨瑟兰，在经历牢狱之灾后，第七次挑起英雄重担。在第七季两小时的先行片中，Jack被卷入非洲的一场军事行动，枪战、拷打、逃亡、拯救，这些《24小时》的当家元素再次重现。正剧中，CTU（反恐中心）遭政府解散，之前的朋友和敌人的生活也都有了改变，唯一不变的，是孤胆英雄Jack又一次“保加卫国”之战。P

大众影音之「欢乐篇」

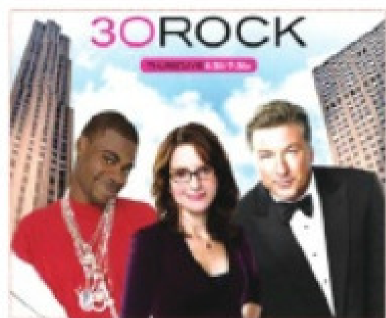
我们喜欢口味单调却简单易食的爆米花，我们喜欢没有营养却美滋美味的碳酸饮料，我们喜欢廉价低质却彰显自我的T恤衫，我们喜欢毫无意义却忍俊不禁的冷笑话。生活已经够累的了，我们就是喜欢纯粹找乐。

《粉红豹2》



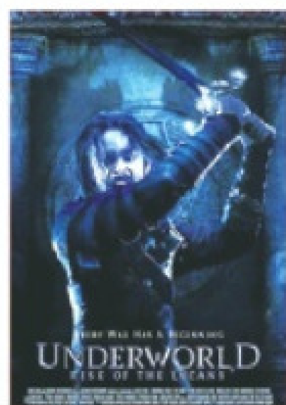
2006年，翻拍自上世纪70年代的《粉红豹》上映时口碑十分糟糕，并获当年“金酸莓”最差翻拍片奖和最差女配角奖，不过据说票房还不错，于是《粉红豹2》便又顶着压力出现了。这次警察克鲁索要与一群和他同样不靠谱的国际刑警合作，抓捕一个到处偷盗古物的窃贼。充满怀旧气息的搞笑风格，并不是人人都能接受，有人看着特高兴，也有人觉得白烂到恶俗。

《我为喜剧狂》



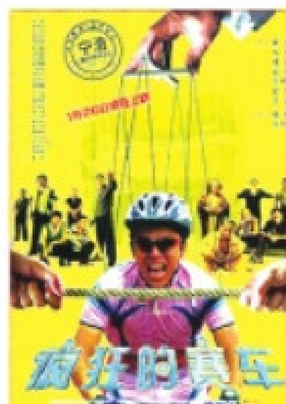
2008年艾美奖上，《我为喜剧狂》（30 Rock）包揽最佳喜剧类电视剧及喜剧类电视剧最佳男、女主角等主要奖项，成为最大赢家。冬休之后，1月再次回归。这部以“电视节目”为题材的季度剧，虚构了一个NBC的节目“The Tracy Jordan Show”，并围绕制作团队的核心人物，将台前幕后的逸闻趣事鲜活呈现。尽管由于语言文化差异，可能某些笑料不是那么容易理解，但大部分还都可以跨越国界，且都能紧跟时代脚步，加上演员的出色演技和众多大牌客串，蝉联奖项想必不是难事。

《生活大爆炸》



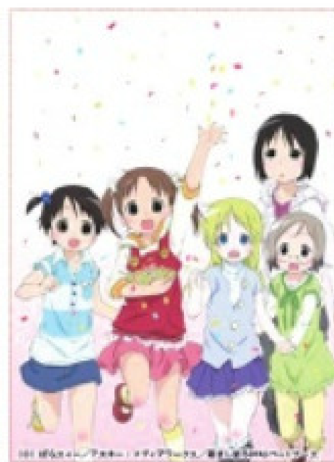
这是一部“Nerd”主义样板戏。两个智商加起来高于360的青年科学家，加上一个自诩为情圣但经常搭讪失败的工程学硕士朋友，以及一个在女人面前便无法说话的印度电脑专家，组成了神奇的四人组。他们宅在一起玩《光晕》《魔兽世界》，看《星球大战》《太空堡垒卡拉狄加》，并乐此不疲。面对“普通人”美女邻居，高深的物理理论，复杂的数学公式，统统成为无敌笑料。特别是长相颇似吴彦祖的Sheldon口中那些拗口的专业名词，一定能激起你继续深造英语的强烈欲望……

《疯狂的赛车》



宁浩和“疯狂”两字算是绑在一起了。两年半中，多少打着“石头”旗号的伪续作纷至沓来，只有这次的“赛车”才算是正牌出品。这次的“疯狂”同样名副其实：一个车手、一个奸商、一个杀手、一帮毒贩、一对混混和两个警察，仍是多人物的网状叙事，影片结构比“石头”更为复杂。这部用情节说话的黑色幽默，包袱从头抖到尾。一边讲故事一边讲笑话很容易，但既要故事讲得靠谱，又要笑话讲的可乐就需要功力了。如果觉得当初“石头”疯狂得还不够，那就再来开趟“赛车”吧！

《草莓棉花糖Encore》



《草莓棉花糖》因为其Logo的文字形状，大家也把这它叫做“莓乱扔”，是一部“可爱就是正义”的萌系作品。新发售的第二期OVA《草莓棉花糖Encore》，是本作继TV版和OVA第一期之后的第三次动画化。4个Loli小学生和1个Loli脸的大姐姐，用她们独特的视角观察世界。有着幼年向主角画作的观众并不是小朋友们，而是在童趣中找乐的成人。她们的一本正经，成了大人们的冷笑话。

《天体战士》



10月开播至今的《天体战士》讲的是邪恶组织和正义超人之间的战斗，只是这正义超人虽然每战必胜，却一副吃软饭的小混混模样；邪恶组织虽然屡战屡败，却拥有钢铁般的执着信念，在温柔善良有礼貌还会做料理的班普大人带领下，态度认真，作风顽强。这是个崇尚整合两极矛盾，强调人性独立混杂，处处充满解构主义的时代，这部看似无聊脑残的闹剧，将邪恶打翻在地的同时，也将正义踹下神坛，踩上两脚再啐口吐沫。没错，这是一部完全不在乎画面从第一集就开始崩坏的“神作”。

The Bird and the Bee《Ray Guns Are Not Just The Future》



“The Bird and the Bee”，这是欧美国家里，家长对孩子进行早期性教育时常用的隐喻。现在它被拿来作为一个乐队的名字，于是我们便听到了这游走于纯真与成熟之间跳跃的旋律。从开篇My Love起就奠定了不经世俗的快乐基调，你可以想象主唱Inara一脸无辜而又严肃，仿佛一个小孩用大人的姿态，展示他自己的小世界。到了Love Letter to Japan，音乐跟着歌名一起，愈发精致起来，更多的时髦电音效果烘托出让你心情愉快的俏皮感，整张专辑装满了简单的快乐。P

北美PC游戏销量榜

（2008年12月14日～12月22日）
数据来源：NPD Group

名次	中文名	英文名	发行商
1	魔兽世界——巫妖王之怒	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
2	孢子	Spore	Electronic Arts
3	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software
4	模拟人生2豪华版	The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
5	使命召唤——战争世界	Call of Duty: World At War	Activision
6	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks
7	模拟人生2——公寓生活	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
8	珠宝奇侠	Bejewled Twist	PopCap
9	魔兽世界——典藏版	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
10	模拟人生2——花园别墅	The Sims 2: Mansion & Garden Stuff	Electronic Arts

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年1月12日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	20.62%
2	突袭	Sudden Attack	11.33%
3	星际争霸——母巢之战	Starcraft: Brood War	8.16%
4	魔兽世界	World of Warcraft	6.14%
5	魔兽争霸III——冰封王座	Warcraft III: Frozen Throne	6.04%
6	天堂	Lineage	5.35%
7	特种部队	Special Force	4.72%
8	FIFA Online 2	FIFA Online 2	3.87%
9	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.78%
10	天堂II	Lineage II	3.35%



我们需要黑马

■榜评人 小明

不能否认，尽管榜单上的游戏都很优秀，但我还是因为没有黑马出现略感失望。

北美PC游戏销量榜中，EA继续着它的电子神话，前10款作品中，EA自己占据4个位置，这种“大者恒大”的现象真是让人忧伤。巫妖王之怒——横扫国内网游市场的怪兽，同样在北美肆无忌惮，再次蝉联榜首位置。网络游戏市场中，能够在中国和北美同时获得商业成功的游戏并不多见，目前甚至可以说仅有《魔兽世界》这么一款，其中的玄妙法门就算是业内专家，我想也只能隔靴搔痒。《珠宝奇侠》的上榜说明“小游戏”还是颇有人缘，这款宝石拼图游戏目前已有2代。《辐射3》下滑了几个名次在意料之中，不过相信Bethesda现在一定还是倍感幸福，毕竟“辐射”招牌并未砸在自己手里，这便已经是莫大的荣耀。记得《辐射3》宣布以主视角进行游戏时，不少人疾呼“还我2D”，等到产品面世，虽然仍有一些负面声音，但大部分玩家都表示“游戏不错，虽然有些烂尾……”除去产品本身素质外，其实也和玩家日趋理性有很大关系，“《辐射3》是款新游戏，和黑岛没有什么关系”这种想法，被越来越多玩家所接受。着重说下《求生之路》，本月上升3个名次，终于跃入三甲，可谓实至名归，众望所归，简直就是“双规”。Co-op模式到底是不是穷途末路现在断言尚早，但是从三角洲系列、SWAT4、FEAR、武装突袭等游戏的拥趸数量来看，团队合作模式与对抗模式还是足以分庭抗礼的。Valve没有放弃Co-op，虽然是老掉牙的僵尸题材，但是被称作“导演AI”的难度控制系统（自动在玩家小队4周随机布置僵尸，避免玩家熟记套路）给Co-op点明了新的方向。《潜龙谍影》系列之父小岛秀夫在前不久的采访中也表示：“我现在正痴迷于《求生之路》，但大家都跟我说那种游戏在日本不可能卖得出去。”这款游戏绝对强烈推荐，重温当年在网吧里和好友蹲A小道的配合之乐吧！

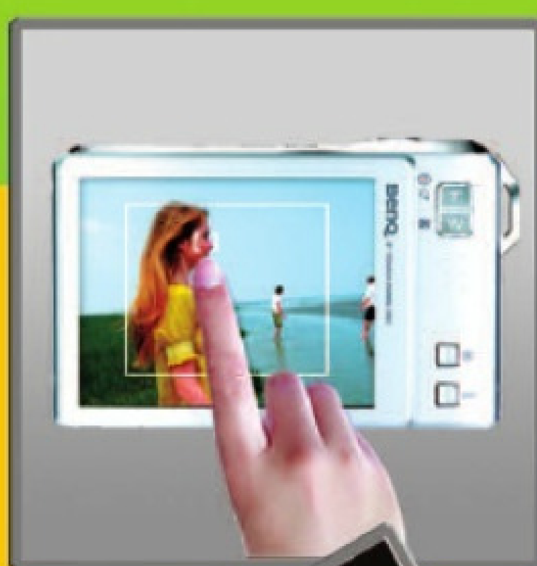
韩国方面，仍然是带有竞技元素的游戏为主。SC、War3、Dnf、FIFA Online 2均榜上有名，第一名是现在广受国内玩家期待的网游《永恒之塔》，看来它在韩国同样人气旺盛。从数量上来看，在韩国网吧里，还是竞技类游戏玩家居多，和国内情况有所不同。

这一次的榜单可谓平平淡淡，大部分都在预料中，虽然有《珠宝奇侠》这样的小惊喜和《求生之路》名次攀升的欣慰，但我想大家还是希望看到更多黑马跑出，不知道下次的榜单里会不会出现《国王恩赐》的身影，它现在是我心目中的最佳黑马。

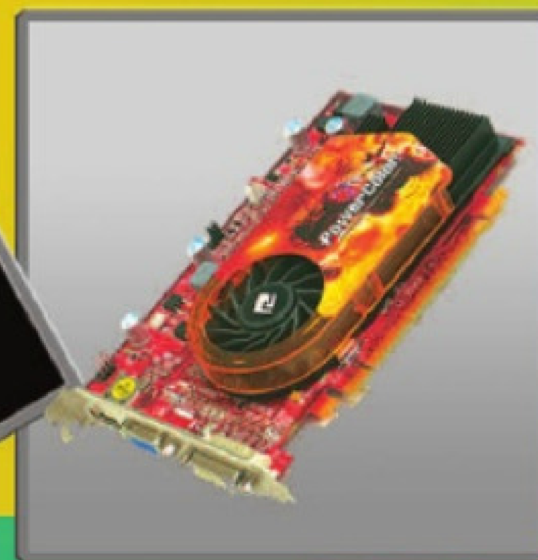


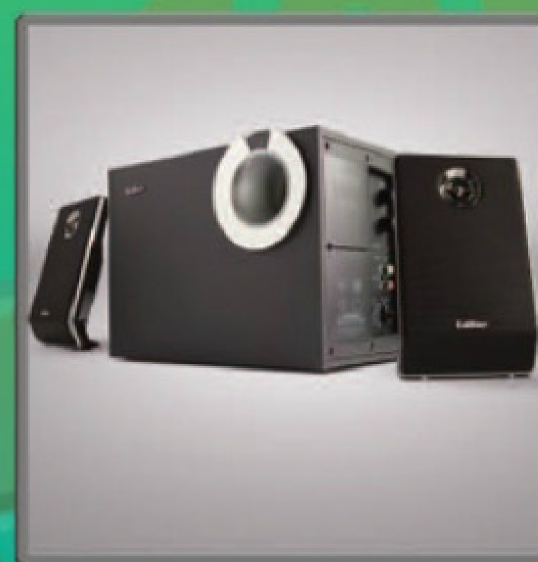


好用你就揣着走
不好大家一起踹









我要申请





魔兽世界
巫妖王之怒
典藏图文指导全书
（增补版）

大众软件 2008贺岁版增刊

全国各地书报亭有售

- 《魔兽世界》v3.0《末日的回响》新开内容详解
- 资料片种族天赋变化分析
- 资料片职业新天赋、技能分析
- 首个英雄职业死亡骑士最全面介绍
- 新增成就系统超详细攻略
- 诺森德大陆完全地理志
- 新派系的声望提高与奖励
- 全新战场与竞技场之展望
- 新增商业技能铭文入门指引
- 70～80级副本完全攻关指南
- 新的统一的战斗技能等级及80级属性换算







随增刊赠送

《巫妖王之怒》最新副本装备掉落手册

《艾泽拉斯英雄传》精美卡牌

定价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司　　电话：（010）65934375　65025164

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　　传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82－726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007－0060 / CN11－3751/TN